

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

# MSX FAN



●NEW

ワールドゴルフⅡ  
カサブランカに愛を  
殺人倶楽部  
マンハッタン・レクイエム  
ガンダーラ  
マース/ゾイド  
ファミクル・パロディック  
王子ビンビン物語  
井出洋介名人の実戦麻雀  
抜忍伝説  
テストメント

●秘情報満載

〈ドラクエⅡのあぶない水着ほか〉

大增  
ページ

ゲーム十字軍

●LIST

ゲームプログラム  
11本!!

●ATTACK  
(知りたかった最後まで、やります!!)

## ハイドライド3

(持ちきれないキャンプ情報31)

## THE 激突ペナントレース

1988

MAY

360YEN

# 05



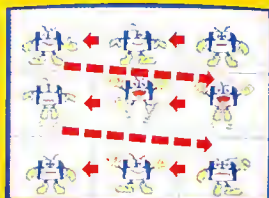
## BASIC プログラミング ツール

マニュアル  
ぶあつい教科書なんていない! ゲームをつくるためのカンタン(基礎)プログラム

### ①グラフィック切り替えアニメ

まずは、  
自作アニメで  
ミニドラマ。

▶このように9コマの絵  
を自分でつくって、▼ひと  
コマずつ表示すると……  
オ!できたぜ、アニメ!



キミは、付属のグラフィックエディター(右ページで  
紹介)で9枚の絵を描くだけ あとはディスクがアニ  
メにしてくれる。かんたん・アニメーター体験だ!

### ②グラフィック画面ハードコピー

欲しい画面、  
なんでも  
プリントアウト!

自分でプログラムしたカンガキ  
画面 プリントアウトして残した  
り、友だちに見せたいかなるのが人  
情 これは、BASICのプログラ  
ムや、グラフィックエディターで  
つくった「絵」をプリンタに印字  
する、うれしプログラム

説明まで差を  
つけるなら  
新発売の  
HBP-F1  
プリンタだ!  
(くわしくは右ページ)



### ③スロットマシンプログラム

くじ引き、パーティ、これで  
盛りあがれ!

「よし、今日のパーティは特  
賞 [MSX] [MSX] [MSX] を3本出そ  
う!」自由に決めて、みんな  
で遊べるスロットマシン  
ゲーム もちろん、自作の  
絵柄を使って、オリジナル  
版をつくることもOKだ!

●ホラ、こんなふうに  
自分で絵をつくって楽しもう!



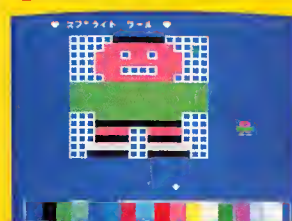
### ④基本楽器・音階プログラム

ゲームの  
BGMは  
自分でつくる!

キーボードで入力した音  
を、そのままデータとし  
てセーブできる。つまり、  
好きな曲を弾いて、そ  
れを自作ゲームのBGM  
にできるのだ! スゴイ!



### ⑤スプライトパターン作成プログラム



カンジンの  
キャラクター  
づくりも  
カンタン!

ゲームのキャラクターをス  
プライトでつくるプログラム  
8×8ドット、又は16×16ドット  
の大きさにスプライトをつ  
くり、1ラインごと色をつけるこ  
とができる さ、キミだけのユ  
ニークキャラの誕生だ

★たとえば、ここに登場する ツール君も、こう描ける

### ⑥カーソル、ジョイスティック、マウス、 入ルーチン

そして、キャラクターを  
自由に動かせ!

ゲームの中で、キャラクターを動かすための、  
基本プログラム さっそく、自作のキャラクター  
を画面せましと 愚れさせてみよう

連射機能付ジョイパッド  
JS-303T 2,000円



### ⑦シューティング プログラム

さ、いよいよ  
シューティングの  
術だ。

自在に動きまわる敵キャラを、  
攻撃するプログラム ⑤でつく  
った自作キャラクターを入力し  
てシューティングを試みよう  
ミサイルが当たると音がする!  
タマを撃つルーチンと、当たり  
判定のルーチンが習得できるハ  
ズ マシン語がわかるキミは、タ  
マのスピードをプログラムしな  
おして、迫力シューティングにき  
りかえることもOK!



# ゲームづくりに挑戦するなら、





# ゲーマーの君も

# グラフィック エディター

好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派GE

ゲームの  
タイトル、  
背景。コリ  
にコッて、  
自慢しよう。



紙の上に描くのと同じくらいカンタン。スクリーン5〜8までサポート。色づきも最大256色までOK。そして、できあがった絵を拡大、縮小、反転、移動、複写と、まさにやりたいハウダイGE（グラフィック・エディター）として、まさに最高の機能を誇ります。もちろん、その絵をBASICプログラム上に呼びだし、ゲームのさまざまなグラフィックスとして使えるのだ。

新発売モニター  
CPS-14F1なら  
細かいところまで  
鮮明描写!



←こんな絵もカンタンに描け  
ちゃうのだ あとはキミの  
センスしだい ウデしだい

# 特選ゲーム集

キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。  
キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。

## ① SOCCER(サッカー)

ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦 オーバーヘッドキックなんかもできる。なかなかのスグレモノ。カンタンプログラムで熱くなれる好例だ！  
(右はブロックラム・リストの一部)

[illegible]

これ以外にもいろいろ  
楽しめる便利ディスク  
●目ざまし時計 ●ディ  
スクコピー ●関数グラ  
フ ●MSX-DOS ●ベ  
ーシックファイラー

## ② キャリーフルーツ



「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵もうまい。画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全部クリアできるか。



### ③ 奇跡の品物

(プログラム・リスト掲載)



「チャオ」をカーソルキー又はジョイスティックで操作して遊ぶ、グラフィカル神経衰弱\*ゲーム。中身がみごと合うと、不思議な奇跡がおこります。

## ④ ZIG

(プログラム・リスト掲載)  
テニスとブロックくずし  
をミックスした、惑星間  
「悪魔退治」ゲーム



**HITBIT** **MSX2**

ちょっとかじれば、  
欲しくなる。  
プログラミング用  
プリンタとモニター。

- F1プリンタHBP-F1 ¥44,800  
英文3種、和文3種のマルチフォント'JIS第1水準、第2水準の漢字ROM内蔵'24×24ドット ハガキ印字もカンタンにOK
- F1モニター CPS-14F1 ¥64,800  
14型・アナログRGB モニターディスプレイ、2,000文字表示でダントツ鮮明画像



营养

小兒驚風

ダントツ鮮明画像

連射、スピコン、プログラミング。  
実力のディスク内蔵マシン

●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコン連射ターボ、ボーズ機能で、勝つためのパワーアップ●かな、CAPLOCK等の集中インジケータゾーン●かな、付き、JIS配列キーボード

BASIC解説書つき

HITBIT

# F1 X D

HB-F1XD  
¥54.800

いま、F1XD  
1台に1枚  
「特製プログラミング  
おたすけディスク」  
(F1ツールディスク)  
(2月21日～4月20日) プレゼント  
このディスクは、HB-F1XD-HBD-F1-HBD-20W専用です。  
期間中、F1XDか、ディスクドライブのF1B、  
F1-HBD-20Wをお買いあげの方にのみ、特製  
プログラミングにカンタン入門である特製  
「F1ツールディスク」をプレゼントします





ニチブツ・マーチャンシリーズ

# 制覇

せい は



- MSX2専用3.5"-2DD
- メインRAM64K/VRAM128K
- 価格6,800円

## 日本列島 大パニック!?

●画面はすべて業務用のものです。



## 人気ギャル勢ぞろい!



なんと画像、サウンド、思考etcを  
ビデオゲーム感覚そのままに再現!!  
ゲームセンターの麻雀ファンに熱いラブコール。

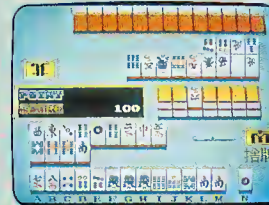
## ゲーセン野郎が



## とんだ!!

## ゲームセンターのマーチャン新登場!!

4月中旬新発売!!



## 君は全国制覇できるか!?

©1987/1988  
Nihon Bussan  
MSX マークはアスキーの商標です。



●画面はファミコン版です。

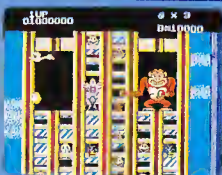
第2弾



- 02 テラクレスタ**  
合体・分離のフォーメーション  
攻撃で強敵マンダーを倒せ。  
MSX2専用 1メガROM  
RAM64K/VRAM128K  
価格未定



第3弾



- 03 クレイジークライマー**  
ゲームセンターのクライマーが  
帰ってきた。高層ビルを征服しろ。  
MSX2専用 1メガROM  
RAM64K/VRAM128K  
価格未定



**Nichibutsu**  
日本物産株式会社

■電話番号インフォメーション(06)351-3841  
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 ☎(06)353-5211(代) 〒530  
東京(03)664-5271(代) 札幌(011)824-2571(代) 九洲(092)472-7211(代)





## FAN ATTACK



知りたかった最後まで、やります!

## 攻略最終回 ハイドライド3 6

待ちきれないキャンプ情報31

## THE プロ野球 激突ペナントレース 14

最新ウル技とおもしろ読み物でキミの教養度アップ!

## ゲーム十字軍 22

●ドラクエIIのあふない水着、軍人将棋の魚類図鑑……ほか

## FAN STRATEGY

## 軍人将棋 70

MSX2専用4メガROM版

## 信長の野望 (全国版) 71

連載小説

## 「葦名盛氏奮戦記」その2 72

ハードもソフトもわかる教養と情報のページ

## FAN FAN BOX 32

●MSX-WriteIIの使いどころ……ほか

オンラインで『竜宮帝国の逆襲』が楽しめるってほんとのハナシ!!

## THE LINKS INFORMATION PAGE 90

## 読者アンケート ●掲載ゲームソフト 75本プレゼント/ 76

## FAN CLIP イース シナリオライター・宮崎友好氏 116

## 創刊1周年記念特別誌上イベント

報告 MSXワクワクドリーミン/ 87

4~6月号連載企画創刊1周年記念読者プレゼント 88

新製品ハードをはじめ、ソフトがいっぱい。合計400名以上にチャンスあり!

## FAN NEWS



RPGほさが加わった とてもリアルなゴルフゲーム **ワールドゴルフII** 92

タイムマシンに乗って 殺人者は事件の真相を追う/ **カサブランカに愛を** 94

血とタバコのおいさをただよわせる 殺人倶楽部 96

NYの光と影を見せられる マンハッタン・レクイエム 98

聖地に平和を/ 仏教っぽい設定のRPG **ガンダーラ 仏陀の聖戦** 100

戦略をたてながらスカッと遊ぶシューティング **マース** 102

恐竜型メカが主人公の アクションRPG **ゾイド 中央大陸の戦い** 104

どこかで見たことがあるような 画面が楽しいシューティング **ファミクル・パロディック** 105

コミカルたっぷりシリアス ちよびりのRPG **王子ビンビン物語** 106

2人麻雀の勝ち抜き戦と 実戦問題集がドッキング **井出洋介名人の実戦麻雀** 107

3人の抜忍を主人公にした RPGばいAVG **抜忍伝説** 108

とにかく広い迷路を進む アクションゲーム **テストメント** 109

1画面アクションから本格バズルまで11本!

## ファンダム 37

●ミステリーゾーン/ Doつきあい/ D・MAZE/ぐういん/ HI-JUMP~遅刻は私の仕事です~/ やさいぼーく/ ロセオ/ 迷路探検型完全スクロールドットアクション/ Mini Bowling/ DIRECTIONふたたび/ たこの海岸物語PART2洞窟編

**MSXの音楽とサウンド** 66

**ファンダムハウス** 68

超新作ソフト紹介

## COMING SOON 110

●陽あたり良好/ セイレーン/ 谷川浩司の将棋指南II/ ザ・リターン・オブ・イスター/ ウルティマ/ マイト アンド マジック/ 亜空戦記グリフォン/ ドラゴンクエストII (MSX2版) / 燃える!! 燃闘野球'88/ 第4のユニット/ ハウ・メニ・ロボット

☎03-431-1627

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいつもお答えしておりません。



## ハイドライド3

ザ

スペース

メモリーズ

## ここからスタート



①冒険の旅はここから始まった。ここは森の街の入口だ。なつかしいなあ

## 苦しかった旅を経て、ついに最後の戦い

フェアリーランドに突然起きた天変地異の調査に、ひとりの少年が旅立つところからゲームが始まる。

地上を歩き、街の人々から情報を得たのち、少年は天空までそびえ立つ地上200階建ての「ハーベルの塔」に登ることになった。街の人々の話どおり天空の街を見つけることができ、魔導師と会って経験値を魔法と取りかえてもらった。天空の雲のすき間から落ちると、「水の城」に着いた。ここの王様がドラゴンの牙と宝物を取りかえてくれるというので、少年はドラゴン退治に出かけるのだった。

ドラゴンはダンジョンの奥底にいた。やっとの思いでド



②中盤の強敵、マッドドラゴン。こいつの牙を水の城へ持って行くのだ

ラゴンの牙を持ちかえると、王様は宮殿を呼び出す「ジムの巻物」をくれた。みずうみから出現した宮殿で宇宙服を手に入れ宇宙に行くと、故障して漂流している宇宙船が見つかった。宇宙船で異次元の話聞き、次元の扉をくぐると別世界に着いた。「幻想の街」を呼び、街の人々から闇の支配者「ガイザック」の話聞いた。そして、ついに最後の戦いのときがきたのだ。

③みずうみから突然浮かび上がる宮殿だ

④こわれて宇宙を漂流している宇宙船。見つけにいく



⑤次元の扉をぬけて別世界へ。冒険の旅もだんだんクライマックスへ

宮殿

宇宙船

次元の扉

ハーベルの塔

地下の街


⑥200階建てのハーベルの塔。天空にとくとくというの地下ダンジョンへ行ける




# 『ハイドライド3』攻略最終回!!

数々の謎に苦しめられた『ハイドライド3』  
攻略もいよいよ大詰め。2月号特別付録で  
きなかった終盤の部分をいっきにフォロー。  
幻想の街から時の扉まで、聖なる光の秘密も  
あわせて一挙に見せよう。最後のページに  
は序盤、中盤のヒントも載っているからね!

T&Eソフト  
☎052-773-7770  
発売中

媒 体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/テープ
価 格	7,800円

媒 体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
セーブ機能	PAC/テープ
価 格	7,800円



③幻想の街の刑務所に入ると、刑務所内の画面にかわる。ここに時の扉に入ったことのある人がいるという

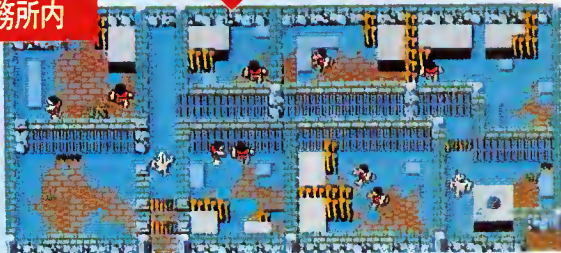
## 角笛に呼ばれてあらわれる幻想の街

というわけで今回は「幻想の街」からスタート。この街へ来る方法は最後のページにあるからそっちを見てね。

この街にはかわったアイテムも売っているし、大切な情報も聞けるからしっかり取材しよう。ポイントは2つ。「聖水」と「時の扉」について。

幻想の街は  
情報だらけ!!

刑務所内



幻想の宿屋

時の扉  
って?



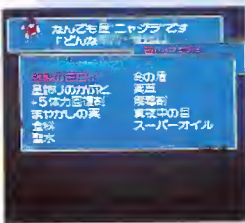
④この部屋の1人が時の扉について話してくれる。バラリスの像が必要だぞ

なんでも屋ニャジラ



刑務所

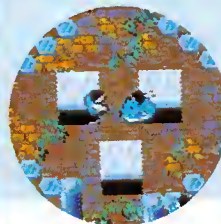
なんていったって聖水が重要



⑤なんでも屋「ニャジラ」に聖水は売っている

⑥聖水は封印を解くためのものか。封印といえは?

「聖水には白い光があるのじゃ。」



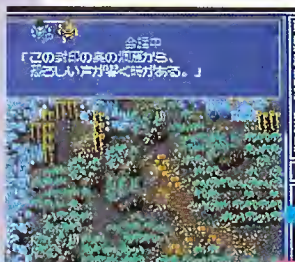
⑦この街での会話はとっても重要なことばかりなのだ



# 森の街の封印はダンジョンだったのだ!

聖なる寺院の左に衛兵が2人立っているところがある。この衛兵と話したところのあるキミはわかると思うけど、その奥のところに封印された洞窟があるのだ。幻想の街で売っている聖水は、ここの封印を解くためのもの。

洞窟の中に入ると、2つ目のダンジョンだった。ここで



①この洞窟は封印されている。ひょっとしたら、ここで聖水を使うのかもしれない

聖水の出番だ



②ここの洞窟から声が聞こえるって? 中はどうなっているのかな。興味がわいてきたぞ

森の街にも地下が!

③よし、聖水を使ってみよう。ほかには封印されているところはないみたいだし……



④やっぱり洞窟の扉が開いた。封印とはこのことだったのだ。中は2つ目の地下ダンジョン。ランプとオイルがまた必要だ。一度出してしまうとこの入口はふさがってしまうので気をつけよう

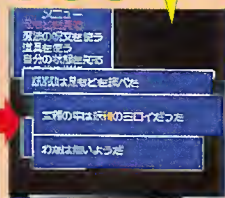
の目的は、バラリスの像を手に入れること。このアイテムがないと、時の扉の中に入ることはできないのだ。

この「バラリスの像」を取るには条件がある。ダンジョンの途中でヒントが見られるけれどバラリスの像は「聖なる光」を10回浴びなければ開かない扉の中にある。聖なる光は決まった場所に行けばかつてに浴びられるけど、1つだけ条件がある。ステータスの中の精神力の値が緑になっていないと浴びることができないというものだ。聖なる光を浴びるのが最初の目的だ。

やっぱりここもスポット処理

⑤2つ目のダンジョンも最初のダンジョン同様、中は視界の効かないスポット処理だった。スーパーオイルじゃないとちょっとキツイね

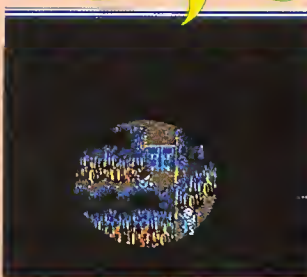
宝箱には重要アイテムが



⑥宝箱の中身は妖精のヨロイだった。うれしいなっ

⑦ダンジョンの中で宝箱発見。重要アイテムが多い

目的はバラリスの像



⑧この扉の向こうに「バラリスの像」があるらしい。目の前にあるのに扉があかないの……



⑨これは、なつかしい「ハイドライド」の最後の敵、「バラリス」。バラリスの像の形もこんなのかな。どんな形かいっぺん見てみたいね

聖なる光とは?

⑩右の場所の壁にぶつかると、呪いを解くには聖なる光を10回浴びなければいけないというヒントが見れる。聖なる光はバラリスの像を取るために必要なのだ



呪いを解き、どひらを開くためには、10の聖なる光をその身に受けなければいけない。

ついに2つ目のダンジョン





# ダンジョン・スポット処理マップ

ダンジョンはスポット処理。そこで大事なところだけのぞけるスポット処理マップ。

★……聖なる光を浴びる場所

聖なる光でピカッ!

## ダンジョン 1 階

下のマップはい  
っけんなんだかわからないか  
もしれないけど、これはダン  
ジョンの中の大事な部分(聖  
なる光の場所や宝箱の場所)  
だけが見えるスポット処理の

マップなのだ。道のつながり  
はわからないけど、位置関係  
はつかめるよね。

10の聖なる光のうち、この  
1階にあるのは5つ。聖なる  
光を浴びる順番は関係ないの  
で、近いところからどんど  
ん浴びよう。

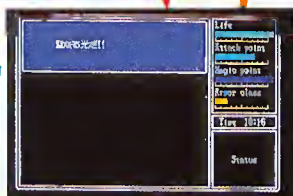
さあダンジョンだ



①ここから2つ目の  
ダンジョンがスタート  
するのだ



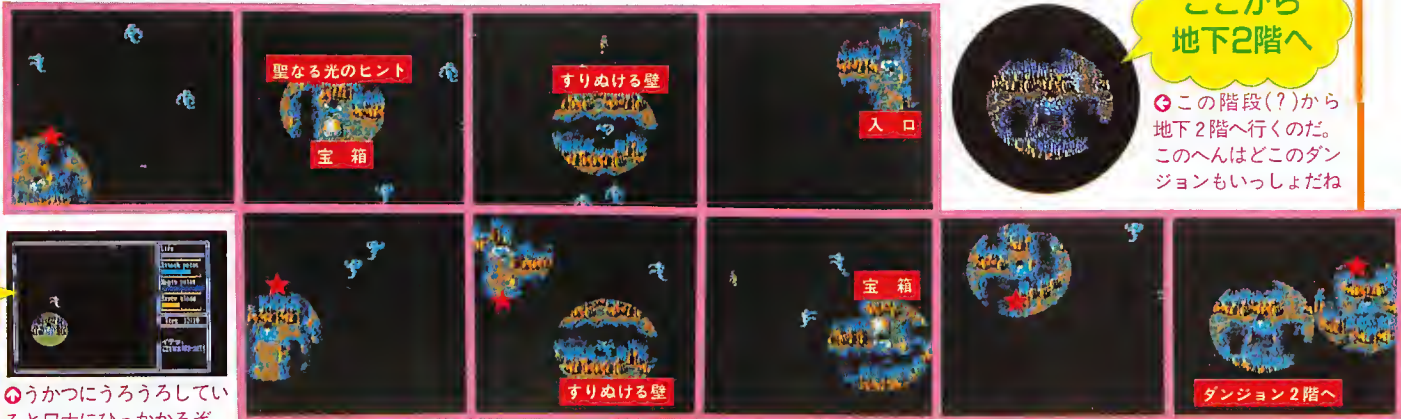
②このつきあたりに入  
って行くとピカッと光が



③そして画面が変わり、メ  
ッセージが出てくる

ここから  
地下2階へ

④この階段(?)から  
地下2階へ行くのだ。  
このへんはこのダン  
ジョンもいっしょだね



ワナもあるぞ

⑤うかつにうろうろしてい  
るとワナにひっかかるぞ

## ダンジョン 2 階

さあ2階だ。  
ここにもやっぱり聖なる  
光は5つある。

この2階の左下のす  
りぬける壁と右上のす  
りぬける壁はつながっ  
ているので気をつけよ  
う。迷うところを行っ  
たり来たりしてしまう  
ことがよくあるぞ。

さて問題のバラリス  
の像だが、こいつのあ  
りかはちょっとわかり  
にくい。かなり分厚い壁を  
すりぬけなければならない。

また、1階への階段と出口  
はよく似てるので間違えない  
ように。出口は森の街の外へ  
出てしまうからね。

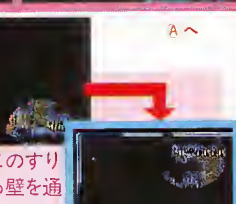
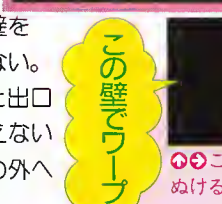
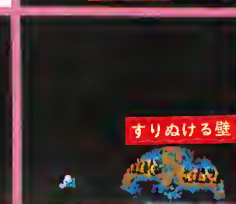
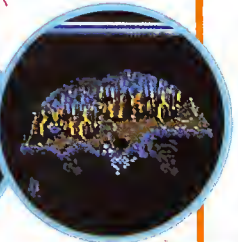
呪いの扉

壁を  
すりぬけて

⑥こんな分厚い壁もするすると  
すりぬけて行かないとバラリスの  
像は取れない



⑦この扉が呪いの扉。聖  
なる光を浴びないとダメ



この壁でワープ

⑧このすり  
ぬける壁を通  
ると別のとこ  
ろへワープ!

ここは出口

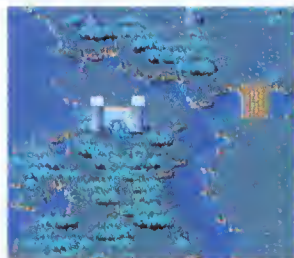
⑨ここは森の街の  
外への出口



## クライマックスを迎え、ついに時の扉へ

またまたもどってきました次元の島。バラリスの像も手に入れたし、おつぎは時の扉でガイザックを……と、そのまえにもう一度幻想の街に行って取材しなくちゃいけない。刑務所に服役中のAさんの話を聞いていかないと、たいへんなことになってしまう。はっきりいうと時の扉から出られなくなっちゃうのだ。

バラリスの像を持って、刑務所に行くと、中のひとりが時の扉についての話をしてくれるのと、時の扉の中から出てくるときに必要な「出口のお守り」をくれるのだ。これを持っていないと時の扉からもどってこれないというわけだ。



④2つ目のダンジョンでバラリスの像を取ったら、またまた次元の島へもどるの忘れずに必ず寄ること。

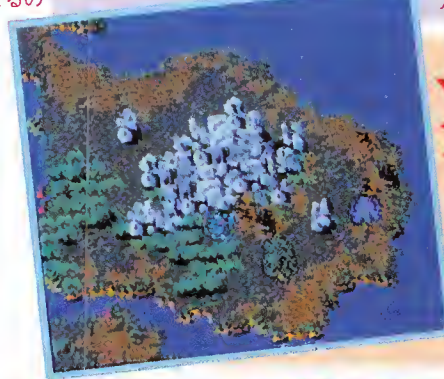
さて時の扉の場所のほうだけど、次元の島にあるのはたしか。しっかりと歩き回ってみればだいたいわかるはずだけど、ハイドライド3ではおなじみの通ると音がするところが時の扉だ。ただし、またしても条件つき。街の人々の話からよく考えてね。

ふたたび幻想の島

バラリスの像を持ってるかい？



「あと3人が来たらここに任せよう。暗いぞ。」



ここが  
あやしい

⑤この岩のところを通ると「ヒュン！」と音がする。足を調べたけど、動いた跡があるだけのようだ。でも絶対にここがあやしいと思うんだけどなあ



「時の扉に入ると、二まどへは出られなくなってしまう。」

⑥時の扉についての情報は街でもできるだけ聞いて行こう

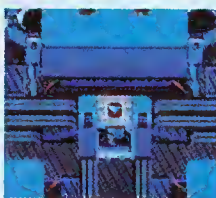
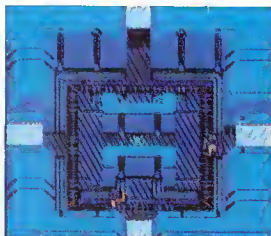


⑦妖精の話がやたらと出てくるなあ

## とうとう時の扉の中だ！慎重に進め

苦勞のすえやっとはいれた時の扉の中。ここは地下5階という構成だ。さきへ進むまえにいっておくと、ここから脱出するには必ず「出口のお守り」を使わなければいけないということだけはしっかり覚えておこう。

というわけで、まず地下1階。この階はなんのへんてつもない地形で、事実、宝箱が1つあることを除いてたいしたものはない。しかし、ここまで来ればさすがに宝箱の中身もいいものになってくるのでおみのがしないよう。



⑧みずうみの宮殿と同じで、この装置を使って別の階へ移動するのだ

クルクル回って  
地下2階へ



ここが入口

⑨時の扉に入ってくると、まずここに出る。でも時の扉の外に出るにはここへ来てもダメ。出口のお守りでしか出られないのさ！

⑩宝箱を発見。ここまで来ると重要な物が入ってるのでは



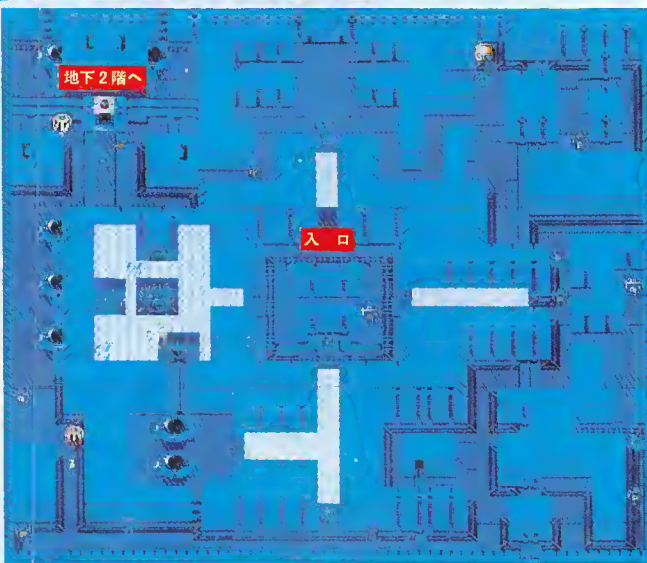
宝箱発見！

中身はなんだろう？



⑪中身はやっぱりト・ミンシノ

地下  
1  
階







## かなしばりのワナとせまい進路に要注意

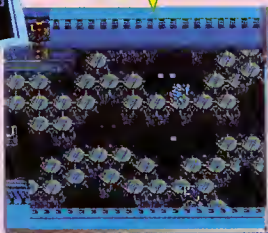
### 地下 2 階



④ここが「かなしばりのワナ地域」。通れるところは限られているのだ

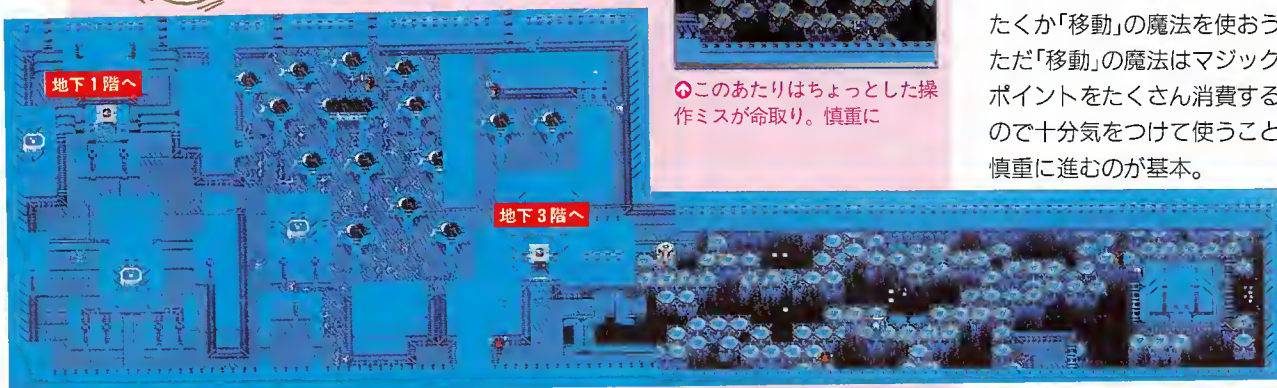
からだ  
ん、身体が動かない

一步、一步慎重に！



④このあたりはちょっとした操作ミスが命取り。慎重に

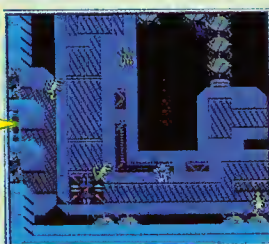
2階からは1階とはうってかわって進むのがかなり困難になる。かなしばりのワナだらけの地域や6角のタイルがつながった、一步足を踏みはずしたら即死というわけの道が、キミを待ちうけているのだ。もし、かなしばりのワナにはまってしまったら、カーソルキーをガチャガチャたたくか「移動」の魔法を使おう。ただ「移動」の魔法はマジックポイントをたくさん消費するので十分気をつけて使うこと。慎重に進むのが基本。



## せまい進路から足をふみはずすな！！

### 地下 3 階

スミからスミまで調べよう



④ここに限らず調べまわろう。大事なものがあっても

フェアリーをさがせ



④やっぱり妖精登場。妖精が出てこないハイドライドなんて、ねえ

落ちたら即死



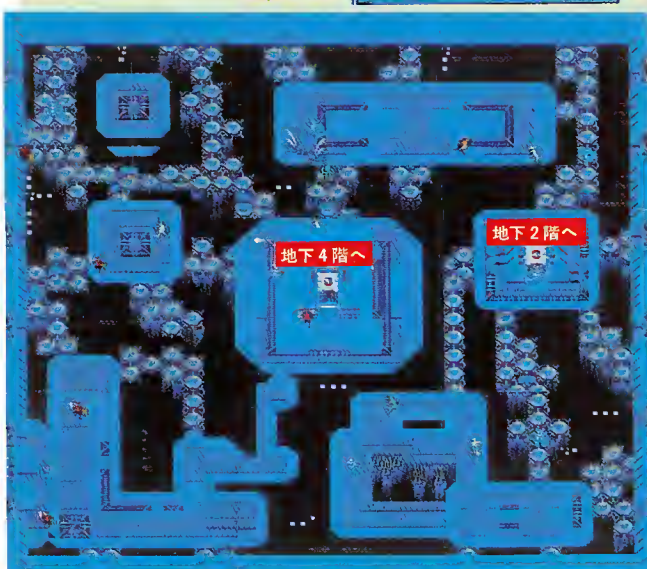
④落ちるとくるくると回ってさよならっ！

マップを見ればわかるけど1階、2階とはガラッとイメージの違う地下3階。

この階はなんといっても地面が少ない。つまり通れるところがやたらとせまいわけだ。2階のタイルの道と同じ道ばかりで、一步一步慎重に進まなければすぐ最初からやり直してことになるぞ。

このへんになると敵がやたらとしてこいので、ダメージを極力受けないようにするには、いかにスムーズに移動するかにかかっている。敵を振り切るのは大変だぞ。

たいへんな秘密をひとつ教えたと、ここまで(時の扉の1~3階)で、いく度となく会話に出てきた妖精と会うことができるのだ。この妖精を連れていないと、あとで困ることになるからね。





# ラストまであと 一歩。ワナが多 くてたいへん

地下4階まで来て、体力が  
少なくなったからいったん引  
きかえそう、なんて思ってい  
るキミはちょっと待って。こ

の階にはキャンプの道具があ  
るのだ。それさえ取れば、宿  
屋へもどる必要がない。キャン  
プの道具は宿屋へ行かなく  
ても眠ることができるありが  
たいアイテムなのだ。地下の  
街にも売っているけど、なに  
しろ高価でそうそう買うわけ  
にはいかないのだ。

このキャンプの道  
具はマップ右端の宝  
箱の中にあるのだけ  
ど、そのすぐ右横が  
ワープのワナで、は  
まると2階までもど  
られてしまう。危険  
をおかしてでも取っておいた  
ほうが安心して進めるぞ。

地下

4  
階

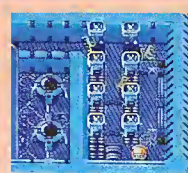
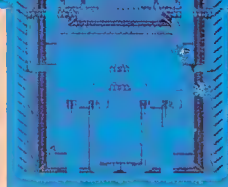
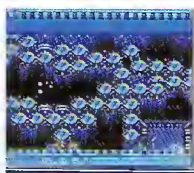


宝箱は  
キャンプの道具

④ キャンプの道具  
すぐ右横はワナだか  
ら注意してね

## 下の道を通ろう

④ このあたりはワナだらけ。画面下の道  
以外はワナにはまってしまう。かなしば  
りにはまるとじたばたするしかない

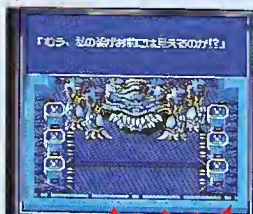


# マムコが正念場！ラストの地下5階

この階自体は特に  
危険なわけでも、マ  
ップが複雑なわけでも  
ない。ワナも1か  
所しかないようだ。  
ただ2か所ほど、  
歩くとクルクル体が  
回ってしまう道があ  
る。敵が攻撃してき  
たときにそっぽを向  
いているなんてまぬ  
けなことになるかも  
しれないね。

問題のガイザックだけど、  
右のマップのある場所に行け  
ば会えるはず。こいつの攻略  
法のポイントは2つ。無敵に  
することと敵のふところに飛  
びこむこと。魔法やまやかしの  
薬で無敵になって、口の中  
につっこんでしまえば、あと  
はスペースキーの連打で終わ  
り。がんばって自分の力でエン  
ディングを見よう！

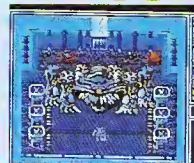
毒  
針



最後の敵は

④ さりげないと  
ここに毒針がノ  
④ どうとうガイザックが姿を現  
した。それにしてもデカイ！

## ガイザック



④ 思いきって口の中  
に飛びこむんだ

## 不思議なクルクル回る道



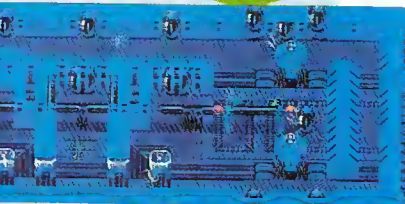
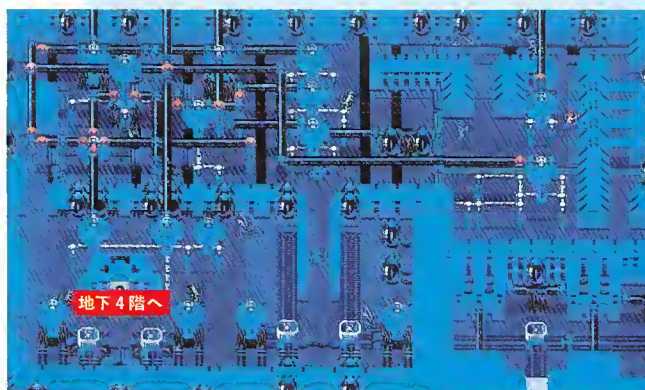
④ この道を通るとなぜか体がくるくる回るよー



④ 壮絶なガイザックの最後。ついに、  
ついにガイザックを倒したゾー

地下

5  
階







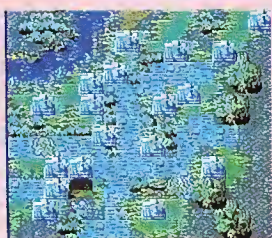
# ハイドライド3

## あったら うれしいヒント集

ぞくぞくと寄せられて来たハイドライド3の質問ハガキのうち、今回、攻略していない序盤、中盤の質問の中から多かったものをピックアップして秘密を公開してしまおう。これに百字軍のキャラがあればクリアはすぐだ！

### 地下の街はどこにあるの？

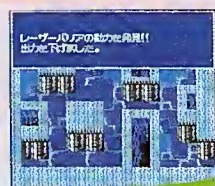
意外と多いのが地下の街の場所がわからないという質問だ。まず、場所は墓地。その中の右の写真のところで十字架に真下から体当たりすれば地下の街への入口が出てくるぞ。先はまだまだ長いぞー！



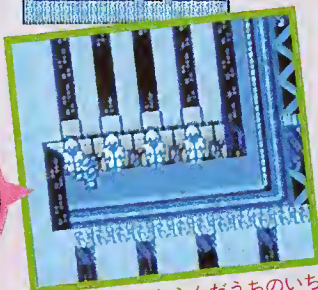
④この画面の左下の十字架のひとつを真下から押す

### 宇宙服が取りたいのに……

宇宙服のところまで行くには、バリアの出力を下げなければならない。宮殿2階の左下のつきあたりで、バリアの出力を下げると、かんたんに切れるので、宇宙服のところへ行けるようになる。ただし、宇宙服で実際に取れるのはいちばん奥の1つだけ。ほかのはいくら足を調べてみても取れないのだ。



④ここですまずバリアの出力を下げてください。宇宙服は取れない



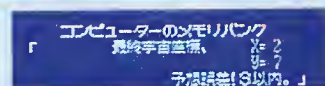
④4つならんだうちのいちばん左のが取れるんだ



④ウルトラマンのよ  
うな宇宙服だ

### 宇宙船が見つからない！

宇宙船の位置はコンピュータが教えてくれるのだけど、このメッセージに注意。X、Y座標の数値のあとに「誤差±3」とあるはずだ。これはX、Y座標の示す位置を中心に、そのあたり49画面に宇宙船がいる可能性があるということだ。じっくり調べよう。



④このコンピュータの情報には±3の誤差があるんだ



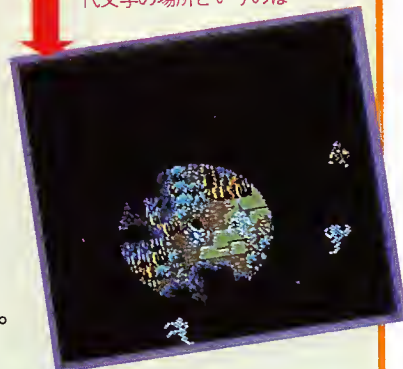
④根気強く宇宙を探してみること。簡単にあきらめるな。宇宙の敵は強いのでぶつからないように

### 次元のお守りはどこ？

次元の扉を通るには、次元のお守りが必要だけど、これが見つからない人がけっこう多い。コンピュータのメッセージを聞いて、1つ目の地下ダンジョンへ行こう。古代文字のところから南へ3歩、西へ5歩のところにあるはず。古代文字を見つけてないキミはひたすら探し回ること。それぐらいの苦労は自分でしよう。地下ダンジョンにはいつてずっと左のほうにあるから。そして古代文字の壁からコンピュータのヒントどおりに行つて足元を調べればOK。

コンピュータのメモリアルバンク「次元のお守り」は、秘宝の洞窟の奥深く、古代文字が並んでいる場所から、南へ3歩、西へ5歩の場所にある。」

④コンピュータのヒントの古代文字の場所というのは



④古代文字の壁のところから南と西へ動いたここに次元のお守りがあるのだ

### キャラクタが転職？！

キャラクタの職業についてちょっとお話。キャラクタはゲーム中に突然転職することがあるようだ。たとえば「戦士」はレベルが上がっていく

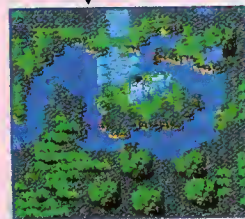
うちに「強者」になっていたりするのだ。この場合キャラクタ自体の性格は変わらないので、ゲーム自体にはなんの影響もないのでご安心を。

### 幻想の街に行くには？

幻想の街に行くには、まずなんといっても「角笛」が必要。幻想の島へ行って、ちょうど中央あたりにある十字架のところで角笛を使うと行けるのだけど、最初に行くときだけはもう1つ条件がある。時間が夜(20時以降)になっていないとだめなのだ。



④最初に行くときだけは20時以降の夜じゃないとダメ



④この画面の中央にある十字架のところで角笛を使うと幻想の街へ行ける

### まやかしの薬ってどんな薬？

ハイドライド3にはものすごくたくさんのアイテムが出てくる。すべてのアイテムの効用を覚えるだけで大変だけど、その中で使ってみても効果がわかりにくいアイテムが「まやかしの薬」。じつは、こ

れは一定時間無敵になるための薬だったのだ。つまり、この薬を持っていれば、魔法の「無敵」がなくても同じことができるというわけ。これさえ持っていれば、ガイザックと戦うときに便利だ。



FINAL ATTACK  
THE プロ野球

# 激突



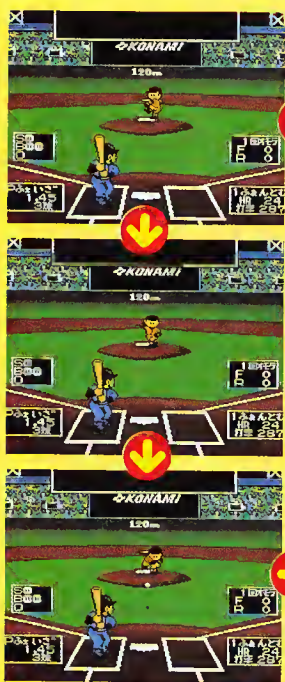
本物のプロ野球はもう開幕してしまった。  
なのに『激突ペナントレース』はまだ  
コナミの開発室でキャンプ中。  
野球MSX少年の読者はもう  
待ちきれないだろう、と  
思う春のMファン  
編集部であった。

待ちきれないキャンプ情報

# 31

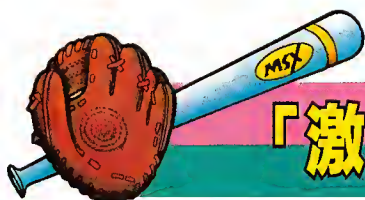
コナミ  
☎03-264-5678  
5月下旬発売予定

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	ディスク/新10倍
価格	5,800円



↑ピッチャーが投げる。バッターが打つ。打球はコロコロと転がり、セカンドが捕球して1塁へすばやい送球。その間、ランナーは必死で走る。アウトか、セーフか!





# 「激ペナ」の魅力ピックアップ

MSX史上最高のコンピュータ野球ゲームとMファンは断言する!

## 1 高め、低め、カーブ、シュートと投げわける投球術が楽しい!

カーブ、シュート、フォークの変化球はもちろん、高め、低めもコントロールできるのが、激ペナ(『THEプロ野球・激突ペナントレース』の公認略称)の

特徴のひとつ。しかも、投手それぞれに設定された数値に応じて、球の曲がり方やスタミナが違ってくる。このリアルな投球感覚は大きな魅力だ。

9方向に投げ分けられる



## 2 左投げのアンダースロー投手も

投手はオーバースローの右投手からアンダースローの左投手まで4タイプいる。左打線には左投手、右打線には右投手をぶつけるなど、投手起用にもプレイヤーの采配を生かせるわけだ。

## 3 高めの球、低めの球を打ちわけるバッティングパターンも豊富



①高めを打つ

②どまんなかを打つ

③低めを打つ

ピッチャーの投げる球に高め、低めがあるのだから、当然といえば当然だけど、バッターも高め、低め、内角、外角を打ち分けられる。バットを途中で止めて、ちょこんとボールを飛ばす

テクニックや、ライト、レフトへの打ちわけのタイミングもブレいするうちにわかってくる。このバッティング感覚がつかめてくると、このゲームをもっと深く楽しむことができるのだ。

## 4 試合のたびに先発メンバーを自由に設定できる仕掛けが大好き

先発メンバーの顔ぶれや打順を自由に設定できるのも、激ペナ特有の楽しみだ。

相手投手の左右に応じて、右打線、左打線を強化し、万全の態勢で試合にのぞめるのだ。



①最初の設定。左右はバラバラ

②右投手対策に左打線を強化



## 5 エラーやエンタイトルツーベースなど、本物の野球にそっくり

エラーもたまにあるし、ワンバウンドでスタンドに入るとエンタイトルツーベース(打者が2塁まで進める)にもなる。細かいところまで本物の野球そっくり再現しているのだ。

①ワンバウンドでスタンドに入るとエンタイトルツーベース



②暴投、球を後ろにぞらした!

## 6 0人(!?)から6人まで遊べる、豊富なモードで存分に楽しめる

激ペナにはいろんなモードがある。1人プレイ、2人プレイができるのは当然だけど、このゲームの名前にもある「PENNANT」(ペナントレースモード)は圧巻。試合数を決め、1

①5つのモードから遊び方を選ぶ



人で5球団相手に戦うこともできるし、2人から6人でリーグを作って遊ぶこともできるのだ(18ページ参照)。

「EDIT」(エディットモード)では、選手のデータを自分で決めてオリジナルチームが作れる(20ページ参照)。「WATCH」(ウォッチモード)は、コンピュータのコントロールする2チームが勝手に戦う観戦専用0人モードだ。

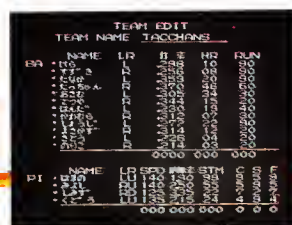
この豊富な、充実したモードは、ただものではない。

## 7 夢の対決やご近所決戦などなどエディットモードで実現できる

エディットモードの楽しみは無限に広がっている。

たとえば、実際のデータを使って、実在する球団を激ペナの

①エディットしたあとも楽しい

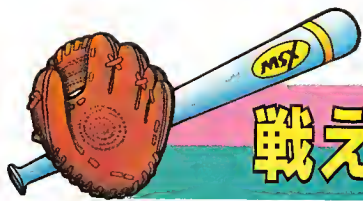


なかに作り出すこともできる。

5人の友だちを集めれば、セリーグ、パリーグでのペナントレースも可能なのだ。

友だちや先生、ご近所の人たちの名前でもエディットするのも楽しい。そのチームで試合すると、選手ひとりひとりが妙に個性的に見えてきて、ゲームがすごくエキサイティングになる。





# 戦えばかならず勝つ攻撃の要点

得点力が勝敗を決する。いかに打ちいかに走る。か。必勝テクニック集。

## 8 敵投手のスタミナ切れをねらえ 高めと低めを見切って待球作戦

ストライク／ボールの判定は、左右（カーブやシュート）にあまく、上下（ホップする球や落ちる球）にからい。写真に付けてある9つのボールマークのうち、スイングしなかったときにストライクになるのは青いボー

①変化球のストライクゾーン見本



ルだけなのだ。赤いマークのコースは、スイングしてもバットにあたらないことが多いし、あたったところで平凡なゴロになる可能性が高い。

ボール球を見送っていれば、敵投手の投球数が増える。投手のスタミナは投球数が増えるほど減る。打者1人が4球くらいずつ投げさせていけば、ほとんどの投手は5回くらい（投球数にして60球前後）でバテてくる。疲れた投手の球は遅いし、変化球もほとんど曲がらなくなる。そのときは投げる球がほとんどストライクになるので、ヒット量産のチャンスだ。

## 9 モーションをぬすんでスタート 足の速い選手は盗塁をねらえ！

ランナーの足が速いときは盗塁をねらう。盗塁の指示をだすのは、ピッチャーの足が上がるのを待ってからでは遅い。モーションに入る瞬間をねらってスタートさせるのだ。場合によってはヒットエンドランもいい。

②スタートが決まった！

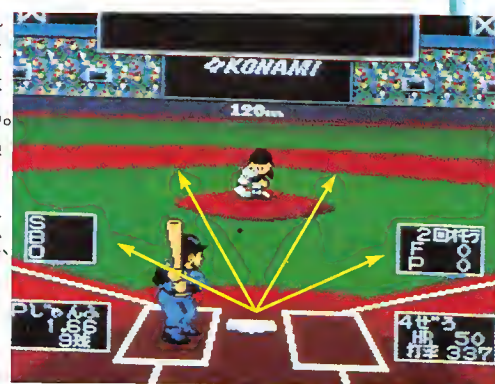


## 10 左右に打ちわけてヒットを量産 振るポイントを指にたたきこめ

右の写真上に入れた4本の矢印にそって飛んだ打球はヒットになりやすい。この矢印の方向をねらって打つのがヒット量産のコツだ。早めにスイングすれば、右打者なら左方向、左打者なら右方向に打球が飛ぶ。遅らせて振れば逆になる。

ストライクの球が

きたときは無意識のうちに指が矢印の方向をねらうよう、タイミングを指に覚えこませておこ



③矢印の方向に打球が飛ぶとヒットになりやすい

う。そうすれば、表示される打率を大幅に上回る成績を残せるはずだ。

## 11 選手の走力は暗記しておきたい チャンスは足で得点をかせげ！

ランナーになった選手の走力（20ページ参照）を覚えているかどうかが得点に直結する。

3塁にランナーがいる。バッターは駿足。2アウト。ここはセーフティーバントスクイズで1点取れる。ピッチャーが本塁に送球し、フィルダースチョイス（送球判断ミス）になるのだ。

1塁や2塁にランナーがいるときにバッターが外野まで飛ぶ

スクイズで1点



④本塁セーフのタイミングでも、敵はバックホームするので1塁もセーフ

フライを打った。足の速いランナーならタッチアップで進塁できるようにベースにもどってい

外野フライの場合

足の速いランナー



⑤駿足ランナーはタッチアップをねらって帰塁するのが常識だ

足の遅いランナー



⑥足の遅いランナーは打球のゆくえんをハーフウェイで見つめる

るのが正解。足の遅いランナーは外野手が直接捕れなかったきのことも考えてハーフウェイ

で待っているのが正解だ。

ランナーが1塁と3塁にいるときはトリック走塁が便利。

1,3塁なら2,3塁にできる



⑦トリック走塁。ピッチャーの足が上が⑧捕手が2塁へ送球。3塁ランナースタート。2塁手の本塁送球を見て帰塁する



# 敵に点を取られない守りのコツ

投手はいかにして凡打を打たせるか、野手は打球をどう処理するか。

## 12 変化球の多投は自滅をまねく！ 打たせて捕るのが投球術の基本

人間相手だとちょっと話が違いますが、コンピュータは当然のことながら選球眼がいい。高め、低めのボール球にはめったに手を出してくれない。ところが、カーブやシュート、フォークには弱い。そこで、ついつい三振を取るために変化球を多投してしまいがちだが、これは自滅のもと。スタミナが切れて、いざというときに失投してしまう。



②ゴロのダブルプレイをねらう

スタミナを保つためには「打たせて捕る」、つまり守備で投手を援護するのが最上の策だ。

## 13 バッターが打った瞬間に野手がコントロールラブルかを判断せよ

このゲームをやっていると、1塁手でゴロを取ろうとしたらコントロールできず、そのうえ、2塁手は今の操作のためにボールから離れていった……というような悲劇がたまにある。これは、打球の方向によってコントロールできる内野手が変わるためだ。



①線の外側に影を落とす打球は1塁手が処理できる

しかし、動かしてみてコントロールラブル（コントロールできる）かどうかを試すのでは遅い。打球に対して1、3塁手がコントロールラブルかどうかは、打

球の影が上の写真の線の外側か内側かで即断できる。もっとも、写真と実際ではずいぶん感じが違う。上の写真を参考に自分なりの見分け方を身につけよう。

## 14 画面切り換えをしているうちに野手を的確に動かしておく方法

打球のスピード、方向、高さによって、ヒットが決まる。内野手の手薄なポイントに速いゴロが飛べばヒット、いいあたりでも野手真正面なら凡打。敵の凡打ヒットのうち何割か

は、内野手をすばやく動かすことで防げたはずだ。打球が飛んだ瞬間にその方向を見きわめ、画面が切りかわるあいだを利用して、打球のほうへまえもって移動しておこう。



①打球は1塁寄り



②画面切り換え中



③2塁手が追いつく

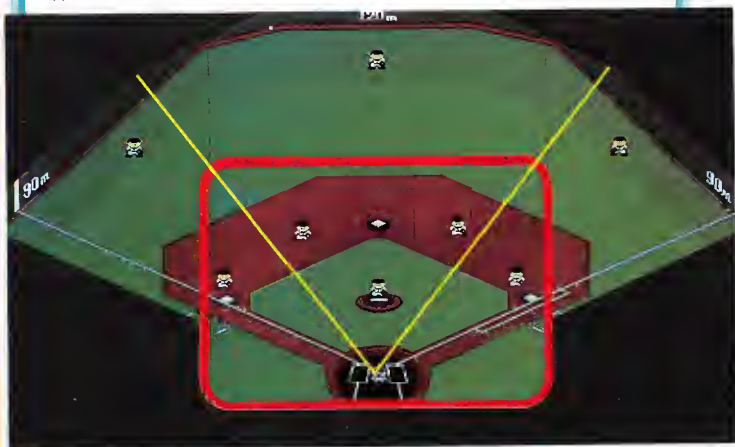
## 15 画面切り換えに動揺しないよう外野手の守備範囲を把握しよう

外野手は全員コントロールラブルだが、もちろん同時に同じ方向に動くので守備範囲を間違えろとかんたんに長打になる。

下の写真、ホームから外野へ伸びる直線は、レフト、センタ

ー、ライトの守備範囲の境界を示している。この守備範囲を守っていればそうは長打にはならないはず。

ちなみに、中央の四角は最初ディスプレイで見える範囲だ。



③この黄色の線が外野の守備範囲の境界を示す

## 16 失点を防ぐかアウトをかせぐか 1アウト3塁、ピンチの守り方

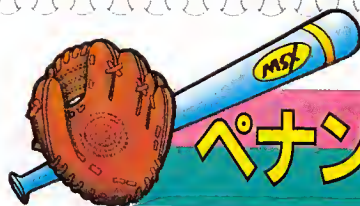
1アウト3塁のピンチのときの内野ゴロは原則としてバックホーム。タイミングがあればホーム。バックホームでランナーを制止

ームでアウトが取れるかもしれないし、ランナーが3塁に引き返したら、すぐに1塁へ投げる。足の遅いバッターならそれでもまにあうはずだ。

また、同じ状況のときに、外野へファールフライが上がったら捕れても捕らないほうがいい。敵のランナーがタッチアップでホームをねらうからだ。







# ペナントモードの正しい遊び方

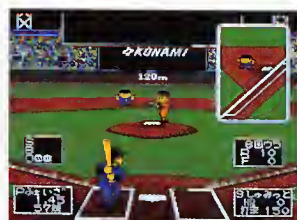
ペナントモードを楽しむ方法と、試合をおもしろくする基礎知識集。

## 17 1人で5球団と1試合ずつ戦う3時間で終わるペナントレース

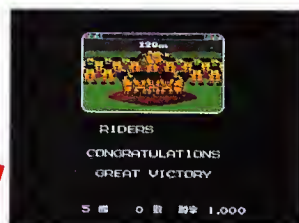


①リーグ作り。参加チームを選ぶ

まず、コンピュータの受け持つ5チームと各1試合ずつ(1試合約30分)戦うペナントレースを試しにやってみよう。リーグ参加チーム、各チームとの試合数も自由に決められるのだ。リーグ表のいちばん上がプレ



②開幕戦。チームは頭文字で呼ぶ。イヤヤーのチームで、この表の順に対戦していく。ほかのチームはプレイヤーの試合中に裏で勝手に対戦していて、1試合終わると他球場の結果とともに各チームの成績と順位が表示される。プレイヤーが優勝すると胴上



③開幕5連勝で完全優勝の胴上げ



④優勝できなかったときは涙デモ。優勝できなかったときは涙デモ。優勝できなかったときは涙デモ。

## 18 試合結果表は、反省材料になる

	RIDEERS	FLYERS
打点	43	37
安打	14	12
本塁打	0	0
三振	12	0
四死球	4	0

試合結果表は、打数=のべ何人打ったか、安打=打ったヒットの数(もちろんホームランも含む)、本塁打=打ったホームランの数、三振=三振した数、四死球=四死球で出塁した数、を教えてくれている。

ヒット数のわりに得点が少ないときは走塁を、三振が多ければ選球眼を鍛える必要あり。

## 19 数週間戦い続ける感動のドラマ 1人で5チーム相手に130試合。

ペナントレース開幕



プロ野球と同じ対5球団各26試合、計130試合の本格ペナントレースを試した。30分×130試合=65時間。ふつうにやれば数週間はかかる長い長い戦いだ。

第1回戦勝利!

試合結果				
RIDEERS	11	-	1	KOBE LINES
BRENDIS	10	-	7	PROGRAMS
DARKS	13	-	8	FLYERS

チーム	試合数	勝数	敗数	勝率	ゲーム差
1 RIDEERS	1	1	0	1.000	---
2 BRENDIS	1	1	0	1.000	0.0
3 DARKS	1	1	0	1.000	0.0
4 PROGRAMS	1	0	1	.000	1.0
5 KOBE L	1	0	1	.000	1.0
6 FLYERS	1	0	1	.000	1.0

30試合目くらいになると他球団の試合結果が気になります。65試合目あたりで2位に10ゲーム差をつけての1位。そして、95試合目にマジック28が点灯した。

## 20 優勝祝賀会の準備はこれでOK 順位表でマジックナンバー計算

マジックナンバーとは、首位のチームが優勝を決めるのに必要な勝ち数のこと。マジックナンバーは対2位チーム戦の残り

チーム	試合数	勝数	敗数	勝率	ゲーム差
1 RIDEERS	1	1	0	1.000	---
2 BRENDIS	1	1	0	1.000	0.0
3 DARKS	1	1	0	1.000	0.0
4 PROGRAMS	1	0	1	.000	1.0
5 KOBE L	1	0	1	.000	1.0
6 FLYERS	1	0	1	.000	1.0

試合数よりゲーム差のほうが大きいときに計算できる(マジック点灯という)。残り試合数から2位とのゲーム差を引いて1を加えた数字がマジックナンバーになる。マジックナンバーは、首位のチームが勝つか、2位のチームが負けるごとに1ずつ減っていく、ゼロで優勝決定だ。

中盤戦に突入

第65回戦			
VISITORS		HOME	
FLYERS		VS DARKS	

チーム	勝数	敗数	勝率
FLYERS	132	245	0.348
1 RIDEERS	279	219	0.561
2 BRENDIS	261	271	0.491
3 DARKS	260	207	0.560

マジック点灯

試合結果				
FLYERS	6	-	2	DARKS
RIDEERS	10	-	7	BRENDIS
KOBE LINES	13	-	8	PROGRAMS

チーム	試合数	勝数	敗数	勝率	ゲーム差
1 FLYERS	95	74	21	.778	---
2 PROGRAMS	95	69	26	.621	8.0
3 KOBE L	95	48	47	.505	25.0
4 BRENDIS	95	41	54	.432	33.0
5 RIDEERS	95	29	66	.305	45.0
6 DARKS	95	26	69	.273	48.0

優勝決定戦

第115回戦			
VISITORS		HOME	
FLYERS		VS DARKS	

チーム	勝数	敗数	勝率
FLYERS	132	245	0.348
1 RIDEERS	279	219	0.561
2 BRENDIS	261	271	0.491
3 DARKS	260	207	0.560

感動の胴上げシーン





## 21 30分で優勝の胸上げが見られる 2人リーグの1試合だけレース

もっとも早く優勝のデモを見たいときは、多人数プレイモードの2人リーグを選べばいい。試合数を1にすれば、どちらが勝とうと、感動の優勝の胸上げデモが見られることになる。

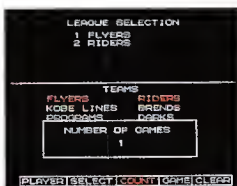
試合が始まるまえに先攻と後攻を決める。HOMEが後攻、VISITORSは先攻になる。

試合は2人プレイと同じ。人間対人間の勝負だから、ハプニング続出の試合になる。

試合が終わると、5チーム相手のときと同じように試合内容の表示、順位表の表示と続く。

この試合でペナントレースは終わるので、勝ったほうのチームがペナントレースの覇者として祝福される。

するいやり方。2人ぶんを1人でプレイして一方的に10点取れば、コールド勝ちで優勝。この方法なら所要時間5分だ。



① 試合数を1に設定する



② つきに先攻後攻を決める



③ 人間どうしの戦いが始まる



④ 1勝0敗の感動の胸上げ

## 22 自分のベンチは先攻か後攻かで 決められる

このゲームにベンチは登場しないけど、一般知識として知っておくとムードが出る。先攻は3塁側、後攻は1塁側。想像力も激ペナには大切な。



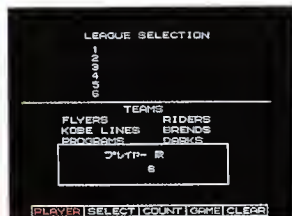
## 23 パーティにも使える多人数参加 6人リーグは異常な盛り上がり

とにかく大勢で騒ぎたいときには、プレイヤー6人でリーグを作り、1~3試合ずつ戦うべ

なントレースが最適。初めてプレイする人でも2試合ほどやればふつうに戦えるはずだ。人間どうしだと、対コンピュータの倍は時間がかかるけれど、その盛り上がりたるや狂気の沙汰。ゲームのBGMや歓声に外野(試合待ちしている人)のヤジ攻撃が加わって大騒ぎになるのだ。

ペナントレース開催までの手順は1人で5チームを相手にするときと同じ。ただし、各人の受け持つチームを決めるときには、実力に合わせる配慮をすべきなのはいうまでもない。リーグは接戦になってこそ楽しい。

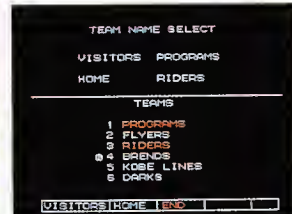
もちろん、リーグは6人でなくても作れる。2人から6人までなら何人でもいいのだ。



① チーム選びはベテランの仕事だ



② 3試合制でもまる1日かかる



③ 試合ごとに先攻後攻を決める



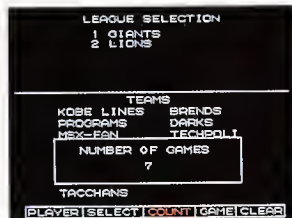
④ 順位表は試合ごとに表示される

## 24 自作のチームでリーグを作れば プロ野球をシミュレートできる

チームエディットで、本物のプロ野球チームをシミュレートしたチームを作れば(21ページ参照)、激しい思いこみをもなったペナントレースが楽しめる。1人で5チーム相手にセリーグやパリーグのペナント争いその

まにプレイしたり、架空のOB戦をやってみたり、アイデアはいくらでも出てくる。

写真のように、2人リーグの7試合で、先に4勝したほうが優勝する日本シリーズを再現するのもおもしろいだろう。



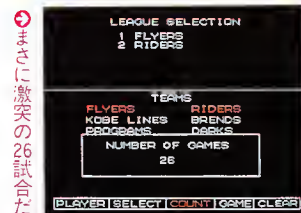
① 2人で7試合戦う日本シリーズ



② ガリックソン対秋山、注目の対決

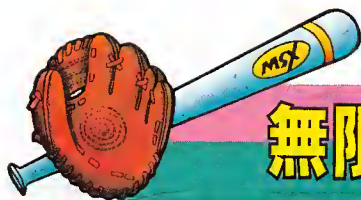
## 25 もっとも興奮度の高いパターン 2人リーグで対戦数を多くする

人間対人間の戦いこそ、もっとも白熱する。しかも2人で戦い続けるのだから、まさに死闘だ。勝ったり負けたりするうちに、理性の影に隠れていた本性がだんだんと正体を見せるようになる。かならずなる。



③ まさに激突の25試合だ





# 無限に楽しいエディットモード

エディットを活用すれば激ペナの楽しさは何倍にもふくれあがる

## 26 激ペナのエディットモードは、こんなに設定できるすごい機能

下の写真がエディットモードの画面。エディットするには、新10倍かディスクが必要だ。

バッターとピッチャーのエディット項目は別々。バッターは、名前のほか右打ち／左打ちや打

選手の名前はひらがなで打ちこむ。プレイ中の画面に表示されるのは5文字までなので、5文字以内のおもしろい名前を考えよう。

率、本塁打数、走力が設定できる。ピッチャーには、打力の項目がなく、右投げ／左投げとオーバースロー／アンダースロー、球速、防御率、スタミナ、変化球の項目が用意されている。

打者は右打ち(R)か左打ち(L)か。投手は右投げ(R)か左投げ(L)と、オーバースロー(U)かアンダースロー(D)かも設定。

TEAM EDIT									
TEAM NAME									
BA		NAME	LR	打率	HR	RUN			
1	...	...	...	...	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...	...	...	...	...
3	...	...	...	...	...	...	...	...	...
4	...	...	...	...	...	...	...	...	...
5	...	...	...	...	...	...	...	...	...
6	...	...	...	...	...	...	...	...	...
7	...	...	...	...	...	...	...	...	...
8	...	...	...	...	...	...	...	...	...
9	...	...	...	...	...	...	...	...	...
10	...	...	...	...	...	...	...	...	...
PI				SPD	防率	STM	C	S	F
1	...	...	...	...	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...	...	...	...	...
3	...	...	...	...	...	...	...	...	...
4	...	...	...	...	...	...	...	...	...
5	...	...	...	...	...	...	...	...	...
6	...	...	...	...	...	...	...	...	...
7	...	...	...	...	...	...	...	...	...
8	...	...	...	...	...	...	...	...	...
9	...	...	...	...	...	...	...	...	...
10	...	...	...	...	...	...	...	...	...

球速  
ほぼ、その投手の最高球速。160キロ以上の球速は設定できない。ちなみに、球の遅い投手はそのぶん変化球の曲がり方が大きい。

防御率  
一般的な野球では、その投手の9イニングあたりの自责点率のこと。激ペナでは、打たれた球の伸びなどに関係しているようだ。

自由にエディットできるといっても、各項目の合計値や選手1人ごとの設定値に制限がある。

すでにエディットしたチームのデータを読み出して、作り直すこともできる。実戦で試しながら、ちょうどいい設定のチーム育てていくのも楽しいだろう。

打率  
ヒット率。3割9分9厘まで設定できる。実戦で観察していると打率の高い打者は、なんだかスイングが速いような感じがする。

ホームラン  
通算ホームラン数。つまり一発長打力を表している。この数値の高い打者は、ほかの打者に比べて高く上がる球が多いような気がする。

走力  
足の速さ。ここの数値の違いは、内野安打の確率、盗塁の成功率などに影響する。ここの数値が高い選手は目に見えて速く走る。

設定上限値  
各項目ごとに決められた合計値。たとえば、全野手を3割打者にしたり、全投手を球速150キロにしたりはできないようになっている。

変化球  
各変化球の曲がる度合い。C=カーブ、S=シュート、F=フォークの数値。数値が高くてスタミナが切れると曲がらなくなる。

スタミナ  
投手の能力の持続力。スピード、変化球の両方に関係してくる。コンピュータ・チームの場合、スタミナ切れの投手は交代してしまう。

## 27 名前にこれば、あとが楽しい!

選手の名前を決めるときに、どうせ強さには関係ないんだし、なんて考えて適当につけてしまっってはかえってソン。有名選手や友だちの名前などをつけておくと、実際のプレイがすごく味わい深くなるのだ。

## 28 個性的選手をエディットしよう

スター選手を作るのもいいけれど、打率やホームランは少ないが足だけは速いとか、打率は低いが高打力はある、などの特長を考えて作ったほうがおもしろい。個性的な選手で戦うほうが燃えるのだ。

たまにはダメ選手を作っておくのも意外性があって楽しい。



①足の速い選手は盗塁が得意だ

## 29 防御率とスタミナは投手の信頼性を決定づけている重要な数値

防御率やスタミナはその効果がわかりにくいので、適当にやってみてしまいがちだけれど、この2つは投手の信頼性に関わる重

要な数値なのだ。

エースを決めたら、その投手の防御率は低い数値(防御率は小さいほどいい)に、スタミナは高い数値に設定しておこう。

防御率が高くなるとヒットが多くなるし、スタミナが小さくいとすぐに球が遅くなり、変化しにくくなるのだ。

②スタミナ切れの投手は悲惨。球がこんなに遅くなる



## 30 球速と変化球の設定は投手たちの個性を生み出す楽しい作業だ

投手から見て内側に曲がるのがカーブ、外側に曲がるのがシュート、フォークは落ちる球だ。変化球投手を作りたいなら、球速はやや遅めにしたほうがうまくいくようだ。

本格派の速球投手か、軟投型の変化球投手か、投手も個性のあるほうが投げる楽しみがある。



③いいカーブは強力な武器



31

# エディット機能+ウォッチ機能 でひそかに楽しむ巨人・西武戦

読売ジャイアンツ

西武ライオンズ

TEAM EDIT						
TEAM NAME GIANTS						
BA	NAME	LR	打	率	HR	RUN
1	藤本 健治	1	0.000	0.000	0	0
2	斎藤 孝	2	0.000	0.000	0	0
3	斎藤 孝	3	0.000	0.000	0	0
4	斎藤 孝	4	0.000	0.000	0	0
5	斎藤 孝	5	0.000	0.000	0	0
6	斎藤 孝	6	0.000	0.000	0	0
7	斎藤 孝	7	0.000	0.000	0	0
8	斎藤 孝	8	0.000	0.000	0	0
9	斎藤 孝	9	0.000	0.000	0	0
10	斎藤 孝	10	0.000	0.000	0	0
11	斎藤 孝	11	0.000	0.000	0	0
12	斎藤 孝	12	0.000	0.000	0	0
13	斎藤 孝	13	0.000	0.000	0	0
14	斎藤 孝	14	0.000	0.000	0	0
15	斎藤 孝	15	0.000	0.000	0	0
16	斎藤 孝	16	0.000	0.000	0	0
17	斎藤 孝	17	0.000	0.000	0	0
18	斎藤 孝	18	0.000	0.000	0	0
19	斎藤 孝	19	0.000	0.000	0	0
20	斎藤 孝	20	0.000	0.000	0	0
21	斎藤 孝	21	0.000	0.000	0	0
22	斎藤 孝	22	0.000	0.000	0	0
23	斎藤 孝	23	0.000	0.000	0	0
24	斎藤 孝	24	0.000	0.000	0	0
25	斎藤 孝	25	0.000	0.000	0	0
26	斎藤 孝	26	0.000	0.000	0	0
27	斎藤 孝	27	0.000	0.000	0	0
28	斎藤 孝	28	0.000	0.000	0	0
29	斎藤 孝	29	0.000	0.000	0	0
30	斎藤 孝	30	0.000	0.000	0	0
31	斎藤 孝	31	0.000	0.000	0	0
32	斎藤 孝	32	0.000	0.000	0	0
33	斎藤 孝	33	0.000	0.000	0	0
34	斎藤 孝	34	0.000	0.000	0	0
35	斎藤 孝	35	0.000	0.000	0	0
36	斎藤 孝	36	0.000	0.000	0	0
37	斎藤 孝	37	0.000	0.000	0	0
38	斎藤 孝	38	0.000	0.000	0	0
39	斎藤 孝	39	0.000	0.000	0	0
40	斎藤 孝	40	0.000	0.000	0	0
41	斎藤 孝	41	0.000	0.000	0	0
42	斎藤 孝	42	0.000	0.000	0	0
43	斎藤 孝	43	0.000	0.000	0	0
44	斎藤 孝	44	0.000	0.000	0	0
45	斎藤 孝	45	0.000	0.000	0	0
46	斎藤 孝	46	0.000	0.000	0	0
47	斎藤 孝	47	0.000	0.000	0	0
48	斎藤 孝	48	0.000	0.000	0	0
49	斎藤 孝	49	0.000	0.000	0	0
50	斎藤 孝	50	0.000	0.000	0	0
51	斎藤 孝	51	0.000	0.000	0	0
52	斎藤 孝	52	0.000	0.000	0	0
53	斎藤 孝	53	0.000	0.000	0	0
54	斎藤 孝	54	0.000	0.000	0	0
55	斎藤 孝	55	0.000	0.000	0	0
56	斎藤 孝	56	0.000	0.000	0	0
57	斎藤 孝	57	0.000	0.000	0	0
58	斎藤 孝	58	0.000	0.000	0	0
59	斎藤 孝	59	0.000	0.000	0	0
60	斎藤 孝	60	0.000	0.000	0	0
61	斎藤 孝	61	0.000	0.000	0	0
62	斎藤 孝	62	0.000	0.000	0	0
63	斎藤 孝	63	0.000	0.000	0	0
64	斎藤 孝	64	0.000	0.000	0	0
65	斎藤 孝	65	0.000	0.000	0	0
66	斎藤 孝	66	0.000	0.000	0	0
67	斎藤 孝	67	0.000	0.000	0	0
68	斎藤 孝	68	0.000	0.000	0	0
69	斎藤 孝	69	0.000	0.000	0	0
70	斎藤 孝	70	0.000	0.000	0	0
71	斎藤 孝	71	0.000	0.000	0	0
72	斎藤 孝	72	0.000	0.000	0	0
73	斎藤 孝	73	0.000	0.000	0	0
74	斎藤 孝	74	0.000	0.000	0	0
75	斎藤 孝	75	0.000	0.000	0	0
76	斎藤 孝	76	0.000	0.000	0	0
77	斎藤 孝	77	0.000	0.000	0	0
78	斎藤 孝	78	0.000	0.000	0	0
79	斎藤 孝	79	0.000	0.000	0	0
80	斎藤 孝	80	0.000	0.000	0	0
81	斎藤 孝	81	0.000	0.000	0	0
82	斎藤 孝	82	0.000	0.000	0	0
83	斎藤 孝	83	0.000	0.000	0	0
84	斎藤 孝	84	0.000	0.000	0	0
85	斎藤 孝	85	0.000	0.000	0	0
86	斎藤 孝	86	0.000	0.000	0	0
87	斎藤 孝	87	0.000	0.000	0	0
88	斎藤 孝	88	0.000	0.000	0	0
89	斎藤 孝	89	0.000	0.000	0	0
90	斎藤 孝	90	0.000	0.000	0	0
91	斎藤 孝	91	0.000	0.000	0	0
92	斎藤 孝	92	0.000	0.000	0	0
93	斎藤 孝	93	0.000	0.000	0	0
94	斎藤 孝	94	0.000	0.000	0	0
95	斎藤 孝	95	0.000	0.000	0	0
96	斎藤 孝	96	0.000	0.000	0	0
97	斎藤 孝	97	0.000	0.000	0	0
98	斎藤 孝	98	0.000	0.000	0	0
99	斎藤 孝	99	0.000	0.000	0	0
100	斎藤 孝	100	0.000	0.000	0	0

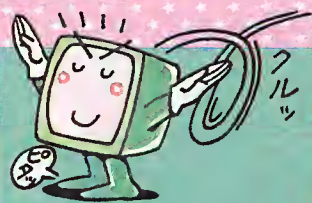
①藤本(健治)は昨年11打数ノーヒット。だが、長打力があるというので最低打率にしたうえでホームランを全部入れた。ガリクソンは適当

TEAM EDIT						
TEAM NAME LIONS						
BA	NAME	LR	打	率	HR	RUN
1	斎藤 孝	1	0.000	0.000	0	0
2	斎藤 孝	2	0.000	0.000	0	0
3	斎藤 孝	3	0.000	0.000	0	0
4	斎藤 孝	4	0.000	0.000	0	0
5	斎藤 孝	5	0.000	0.000	0	0
6	斎藤 孝	6	0.000	0.000	0	0
7	斎藤 孝	7	0.000	0.000	0	0
8	斎藤 孝	8	0.000	0.000	0	0
9	斎藤 孝	9	0.000	0.000	0	0
10	斎藤 孝	10	0.000	0.000	0	0
11	斎藤 孝	11	0.000	0.000	0	0
12	斎藤 孝	12	0.000	0.000	0	0
13	斎藤 孝	13	0.000	0.000	0	0
14	斎藤 孝	14	0.000	0.000	0	0
15	斎藤 孝	15	0.000	0.000	0	0
16	斎藤 孝	16	0.000	0.000	0	0
17	斎藤 孝	17	0.000	0.000	0	0
18	斎藤 孝	18	0.000	0.000	0	0
19	斎藤 孝	19	0.000	0.000	0	0
20	斎藤 孝	20	0.000	0.000	0	0
21	斎藤 孝	21	0.000	0.000	0	0
22	斎藤 孝	22	0.000	0.000	0	0
23	斎藤 孝	23	0.000	0.000	0	0
24	斎藤 孝	24	0.000	0.000	0	0
25	斎藤 孝	25	0.000	0.000	0	0
26	斎藤 孝	26	0.000	0.000	0	0
27	斎藤 孝	27	0.000	0.000	0	0
28	斎藤 孝	28	0.000	0.000	0	0
29	斎藤 孝	29	0.000	0.000	0	0
30	斎藤 孝	30	0.000	0.000	0	0
31	斎藤 孝	31	0.000	0.000	0	0
32	斎藤 孝	32	0.000	0.000	0	0
33	斎藤 孝	33	0.000	0.000	0	0
34	斎藤 孝	34	0.000	0.000	0	0
35	斎藤 孝	35	0.000	0.000	0	0
36	斎藤 孝	36	0.000	0.000	0	0
37	斎藤 孝	37	0.000	0.000	0	0
38	斎藤 孝	38	0.000	0.000	0	0
39	斎藤 孝	39	0.000	0.000	0	0
40	斎藤 孝	40	0.000	0.000	0	0
41	斎藤 孝	41	0.000	0.000	0	0
42	斎藤 孝	42	0.000	0.000	0	0
43	斎藤 孝	43	0.000	0.000	0	0
44	斎藤 孝	44	0.000	0.000	0	0
45	斎藤 孝	45	0.000	0.000	0	0
46	斎藤 孝	46	0.000	0.000	0	0
47	斎藤 孝	47	0.000	0.000	0	0
48	斎藤 孝	48	0.000	0.000	0	0
49	斎藤 孝	49	0.000	0.000	0	0
50	斎藤 孝	50	0.000	0.000	0	0
51	斎藤 孝	51	0.000	0.000	0	0
52	斎藤 孝	52	0.000	0.000	0	0
53	斎藤 孝	53	0.000	0.000	0	0
54	斎藤 孝	54	0.000	0.000	0	0
55	斎藤 孝	55	0.000	0.000	0	0
56	斎藤 孝	56	0.000	0.000	0	0
57	斎藤 孝	57	0.000	0.000	0	0
58	斎藤 孝	58	0.000	0.000	0	0
59	斎藤 孝	59	0.000	0.000	0	0
60	斎藤 孝	60	0.000	0.000	0	0
61	斎藤 孝	61	0.000	0.000	0	0
62	斎藤 孝	62	0.000	0.000	0	0
63	斎藤 孝	63	0.000	0.000	0	0
64	斎藤 孝	64	0.000	0.000	0	0
65	斎藤 孝	65	0.000	0.000	0	0
66	斎藤 孝	66	0.000	0.000	0	0
67	斎藤 孝	67	0.000	0.000	0	0
68	斎藤 孝	68	0.000	0.000	0	0
69	斎藤 孝	69	0.000	0.000	0	0
70	斎藤 孝	70	0.000	0.000	0	0
71	斎藤 孝	71	0.000	0.000	0	0
72	斎藤 孝	72	0.000	0.000	0	0
73	斎藤 孝	73	0.000	0.000	0	0
74	斎藤 孝	74	0.000	0.000	0	0
75	斎藤 孝	75	0.000	0.000	0	0
76	斎藤 孝	76	0.000	0.000	0	0
77	斎藤 孝	77	0.000	0.000	0	0
78	斎藤 孝	78	0.000	0.000	0	0
79	斎藤 孝	79	0.000	0.000	0	0
80	斎藤 孝	80	0.000	0.000	0	0
81	斎藤 孝	81	0.000	0.000	0	0
82	斎藤 孝	82	0.000	0.000	0	0
83	斎藤 孝	83	0.000	0.000	0	0
84	斎藤 孝	84	0.000	0.000	0	0
85	斎藤 孝	85	0.000	0.000	0	0
86	斎藤 孝	86	0.000	0.000	0	0
87	斎藤 孝	87	0.000	0.000	0	0
88	斎藤 孝	88	0.000	0.000	0	0
89	斎藤 孝	89	0.000	0.000	0	0
90	斎藤 孝	90	0.000	0.000	0	0
91	斎藤 孝	91	0.000	0.000	0	0
92	斎藤 孝	92	0.000	0.000	0	0
93	斎藤 孝	93	0.000	0.000	0	0
94	斎藤 孝	94	0.000	0.000	0	0
95	斎藤 孝	95	0.000	0.000	0	0
96	斎藤 孝	96	0.000	0.000	0	0
97	斎藤 孝	97	0.000	0.000	0	0
98	斎藤 孝	98	0.000	0.000	0	0
99	斎藤 孝	99	0.000	0.000	0	0
100	斎藤 孝	100	0.000	0.000	0	0



# GAME + CRUSADERS ゲーム 字軍

どうだあ！ もう十字軍のページだど。おどろいただろう。ハイライズ、激ペナのあとに、10ページというボリュームで登場だ。十字軍もものさしになったなあ。あ、これはメジャーのしゃれね。し〜ん。さて、今回のお人形は『太陽の神殿』の主人公、赤いセーターに青いズボンの人物をイメージしてみました。探検に疲れて遺跡でひと休みって感じかな。



## ゲームのぞき穴

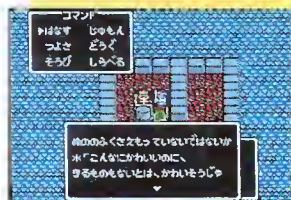
4ページズズ〜とウル技。なかでもドラクエⅡと勝手に成じやんの技が大きく扱われているのは担当者が〇〇だからなのさ？

## ドラゴンクエストⅡ

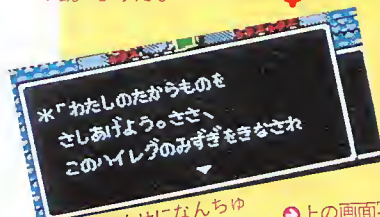
### ファミコン版では見られないアダルトな技？

ラダトーム城の王様は王室にいて、武器屋の2階の金の鍵でしか開かない扉の向こう側に隠居しているのは、とっても有名な。この隠居様に話しかけると、王女が何も持っていない状態だと、あぶない水着をもらえるのだ。

(東京都/高見沢正・?歳)  
☆この技があれば、ファミコンで1年前にプレイしていた友達にも自慢できるね。ちなみに、MSX2版でも技自体はできるけど、水着を着た場面のグラフィックは出ないらしい。これはMSX1版のほうが買いかな。



④この隠居のおっさん(失礼)なかなか目つきが鋭いようだな



④王様のくせになんちやう物を宝物にしておるんじゃ！ かなりのスケベジジイとこれは見た

④上の画面写真に見とれてしまったキミは、こいつらと同類なのかもしれないぞ



④装備するとこのような画面がっ！ これも2メガの余裕か！ うう、画面がまぶしい



サイクロパスBの こうけい！  
サイクロパスAは  
あぶないみずぎに みとれた！

モデル＝太陽のシンディ・ローパー ネーム・クリエイター＝ふくだたらお アーティスト＝堀川浩司



## ハイドライド3

### カンタンなセーブ法？ コンティニューだ！

コンティニューできることを発見しました。まずコンティニューしたい場所でその他の機能を使ってゲームエンドにします。

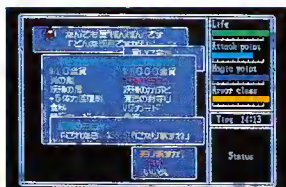
つぎに、GAMEOVERと表示されるのを待って、カーソルの上、スペース、リターンを押します。これでさっきゲームエンドにしたところから再開することができます。

(神奈川県／鳥井薫晴・7歳)

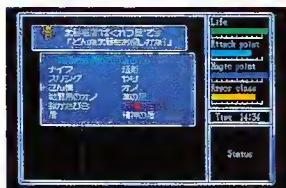
### 妖精のヨロイを買うにはこうするのが正しい

妖精のヨロイは1コしかないと思っている人は多いだろう。ところが森の街にある武器商店ばくれつ屋でいくつでも手に入れることができるのだ。まず、森の街にある地下ダンジョンから持ちかえった妖精のヨロイを、なんでも屋ぼんぼんに売っぱらう。そのあとで武器商店ばくれつ屋に行くで妖精のヨロイが売られているので、あとは好きなだけ買えばいいのだ。

(神奈川県／笹川よし文・7歳)



④妖精のヨロイをなんでも屋ぼんぼんに売り



④武器商店ばくれつ屋の商品リストをのぞいたところだ

### ジェリー殺すにゃ刃物はいらぬ、墓の1つ…

ぼーんとつまらない技で恐縮なんですが、ジェリーを武器を使わずに殺す方法を発見した

ので報告します。地下の街の入口でジェリーがくるのを待ち、墓石に十分引きつけてから、墓石に体当たりするとジェリーが消えてしまうのです。

(埼玉県／島田啓之・12歳)



④墓石に十分に引きつける



④おもむろに墓石に体あたり



④ジェリーは消えてしまう



④地下の街の入口が現れる

### またまた登場。王様&衛兵コンビの大ボケ技

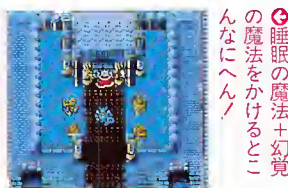
あのお、どーしょもない技なんですけれどもいいですか？王様や衛兵のいるところで、睡

眠の魔法を使ってから幻覚の魔法を使うと王様や衛兵が、足ぶみを始めます。眠っているはずなのに動きだすとは、夢遊病なのでしょうか。なんてね。

(山形県／佐藤浩・15歳)



④王様も衛兵も眠っているはずなのに



④睡眠の魔法+幻覚の魔法をかけることで、なんにへん／

やったねゲームプレゼント……ドラクエIIの高見沢くんとザナドゥの奥野くん

## シャロム

### 天気予報です。アムネシア地方は石でしょう

まず、アムネシア地方に行って「ら・く・せ・き・に・ちゅ・う・い」の立てふだを見ましょう。それからカーソルキーの右を押しながら、スペースキーを押す

と、上から石が降ってきて、しかもブタ子にあたります。そして、石が永久に降り続くためにな〜んにもできなくなってしまう。

(宮城県／舟山良広・17歳)

☆あらかじめセーブしておくことをおすすめします。



④ここでたまって石に当たると、おもしろいものが見られます



④ずっとこのくり返しになります。つまりとんでしまったわけ

### 主人公の急動力は世界を救うかもしれない？

え〜、まずヘレン地方の例の4つの石のところへ行きます。そして、石を1つ動かします。さらにおなじ石を押そうとすると、

石を動かす音だけします。そして、まだ押していない石に近づく、さわってもいないのに石が動きます。

(長野県／がった・7歳)

☆同じ内容のハガキが多かったけど1番のりのキミを採用。



④4月号の通り抜けとかで、もうおなじみの画面ですね



④石が動いているのにな〜んとマヌケなことをいってるのだろうか

## ザナドゥ(メガROM版)

### この技で宿屋も医者も薬も必要ないぞおー！

なんと、INNやHEALに行かなくても体力が満タンになる方法を見つけました。

まず、(F1)を押すつぎに(SHIFT)

を押しながら(G)(R)(2)と順番に押しましょう。すると体力がめいっぱい回復します。これでお金がかかり節約できるでしょう。

(大阪府／奥野博・14歳)

☆奥野クンに座ぶとん2枚！?



④かなり体力が減っています。ここでコマンドを打ちこんで……



④ハイツ、めいっぱい回復しました。FOODが少し減るけどね

新コーナー  
タイトル未定

教養度？

FANBOXよりもゲーム十字軍のほうが教養度が高いということ在全国に広めるため、新コーナータイトル未定で俳句、短歌、川柳、今様などを募集しては？今様とは、七五調、四句形式の歌である(うーん、教養度が高い)。ここで一句。「Mファンで十字軍がナンバー」(すばらしい川柳だ)。わたしはF&Bがきらいなではない。しかし、やっぱり、F&Bと十字軍が競いあったほうが会社がのびるのだ。本当だよ？(24ページに続いてしまっんだなこれがまた)



## 忍者くん〜阿修羅の章〜

### 究極の技が出た。忍者くんラウンドセレクト

まず(ESC)を押してポーズします。つぎに(<)(?)(\_)と(かな)を、同時に押します。すると強制クリアすることができるのです。しかもクリアなのでタイムボーナスや武器ももらえて、点数がかってに増えていくのです。どんなラウンドもクリ



④画面のタイムボーナスに注目してほしい。所要時間0なので

ア可能です。

(静岡県/大杉光弘・16歳)

☆ゲームが終わってしまうう／

### 忍者くん第6の武器の登場。バグかなーっ?

ラウンド5で剣を出しながら出口に入ってください。すると武器を変えないかぎり剣がバグ

ってしまい、使いものにならなくなります。

(神奈川県/谷内靖弘・12歳)

☆うーんちつとも役に立たない武器なわけだね。こういうのをおもしろがるのっていいねえ。



③剣を出しながら出口に入つてクリしたところ

④これが第6の武器だ。バグっているのがわかるかな

## 天国よいとこ

### 羽はたくさんもらえても効果は1回だけじゃ

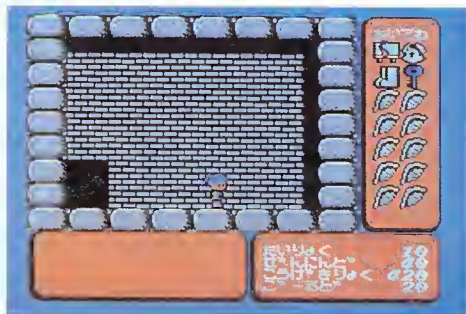
青い鍵を鍵屋さんで100ゴールドで買う。その鍵であるところに入り、発熱地獄で使う天使の羽を手に入れたら、そこを出

てからまた入ってみよう。

さっき羽があった場所まで行ってみると、目には見えなかったのにアラ不思議? 再び羽が手に入って、ちゃんとアイテムのウィンドウに表示されるじゃないですか。思わず得した気分になります。

(北海道/原田貴之・12歳)

☆確かにウィンドウにはいくつでも表示されるけど、発熱地獄で1回しか使わないんだから、たくさんあってもしょうがないんだよ。



④アイテムのウィンドウにご注目ください。天使の羽がたくさんありますが、これといって意味はありません

## 勝手に成じゃん

### 全部の絵が見られるのがやっぱりあったね!

「HARD社の社長が……」というなげやりな正式タイトルのゲームのタイトル画面に、いきなりどこかで見たようなグラフィックが出てくるので、これは何かありそうと思ったら、やっぱりありました。



④ここでANTORAKINONと入力しましょう

そのタイトル画面で(CAP S)を押してから、ANTORA KINONと入力してから、(4)を押すとどっかで見たようなグラフィックを数枚見られます。同じパスワードを入力したあとで(3)を押すとクイズをしなくても全部のグラフィックを見ることができます。

ついでにもひとつ。「ダブルビジョン」のタイトル画面で(CTRL)+(STOP)とすると、BGMが変わります。

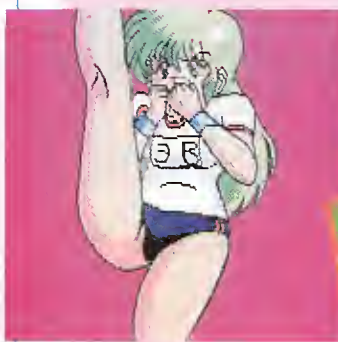
(広島県/松本竜一・?歳)

☆どっかで見たグラフィックって、カインドウ・ギャルズのことはではないのかな?

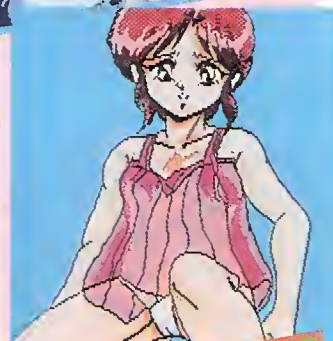


④カインドウ・ギャルズから特別出演だよ。こちらも十字軍にお便りよろしくね♡

④これがいちばん最初の女の子。こんな薄っぺらの下着で、寒くないのだろうか。5月号なのに原稿書いているのはまだ3月なんだな



④いや、みこなフットモ……いや、みこなケリです。それにしてもよく足がこんなにあがりますね



④いや、ナイスですね。この続きがぜひ見たいものです。といっても、過言ではないです



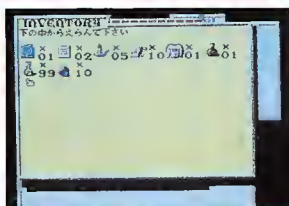


## リバイバー

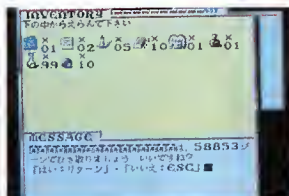
### ほしいものは何だって 手に入っちゃうんだ

まずフォーマットした生ディスクを1枚用意しよう。そして薬屋へ行き、ユーザーディスクとさっき用意したディスクと入れ換えてから、薬を買おう。さらにもう1回薬を買おうとすると「これ以上買えません」と表示される。そのまま薬を見せると1個58853ゾーンで買い取ってくれるのだ。しかも、持っている薬が99個にもなってしまうため、いくらでもお金を増やせるのだ。

(愛知県/大口俊一・?歳)



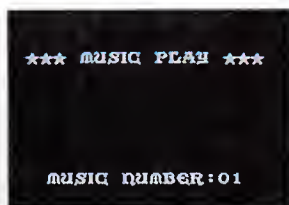
①傷薬が99個ある。これだけなら別に……



②わ〜、何だこりゃ! でも、お金がいっぱいもらえてうれしい

### であああが入ってないのが悲しい。あん?

タイトル画面中に(ESC)+リターンキーまたはジョイスティックのトリガーを2つ同時に押します。するとMUSIC PLAYモードになりカーソルで選択、リターンキーで始められます。(ESC)を押すと、デモに戻ります。これでゲームを解か



①う〜ん、やっぱりこの画面か。お決まりのパターンだねっ!

なくても全部の曲を聞くことができます。

(大阪府/野口裕・?歳)

## プロ野球FAN

### 調子の悪いえかわでさえ三振が取れるわけだ

どんなピッチャーでも完封のできる技です。いや完全試合、いやいやそれどころか、打者27人連続三振になります。

右バッターと対戦するときにはピッチャーをいちばん左に寄せて、そしてカーソルのどこも押さずにボールを投げましょう。



①どうして振っちゃうのかなあ。絶対に打てない球なのに〜

インコースの打てない球なのにほとんど空振りします。左バッターのときは、まずおもいっきりアウトコースにはずしてバッターをホームベースに近づけてから、さっきとは逆にいちばん右からボールを投げましょう。これも空振りします。

(鳥取県/福原亨・14歳)

☆このバカバカしい技はディスク版ではできないよ。



②バースだって三振しちゃう。めちゃめちゃコンピュータ弱いねん

## 魔王ゴルベリアス

### おもしろ顔がさらに3種類ほど発見されたの

3月号で顔面セレクトを5種類紹介したけど、あと3種類あったのだ。

タイトル画面で、コマンドを打ちこんでからリターンキーを

押す。もう1回コマンドを打ちこんでからリターンキーを押す。これでタイトルのかっこいい顔がいろいろなおもしろい顔に変化する。コマンドは「HOMME」「YORIKI」「WAO」の3種類だ。

(神奈川県/フラン・?歳)



①HOMME。ヒゲが濃いでんなあ



②YORIKI。梅ぼし食べてスッパイのか

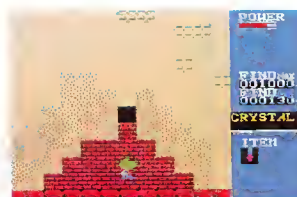


③WAO。メガネかけるみたいやなあ

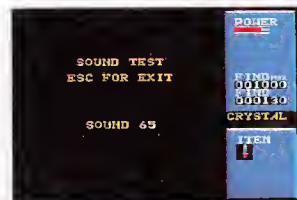
### サウンドテストはこのメーカーにつきもの!

ゲームをスタートすると洞窟の中にいるね。どんどん右に進んでそこを出よう。途中の敵キャラはよけるかやっつけるかしないと、あたってライフを減らされちゃうので注意。洞窟を出るとそこが本当のスタート地点。ここの画面から1歩外に出てからまた戻って、さっき主人公が出現した場所で、カーソルを左右交互に連打すると、突然穴が開く。その中に入るとサウンドテストモードになるぞ。

(千葉県/明石孝之・14歳)



①バカッと穴が開く。いったい何事がおきるのか



②全部で65種類の効果音やら音楽やらが楽しめます。はい

## 迷宮への扉

### たっくさんおどろいた名前は有利なのだった

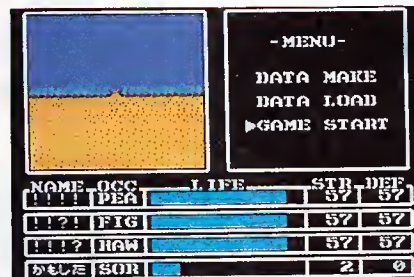
名前をちょっと変わったものにしてみよう。「// //」か「// ? /」か「// // ?」だ。こ

の3種類のうちどれかにすれば、ライフと経験値が始めからいっぱいあるので、マップさえわかればすぐ解けるぞ。

(岡山県

/吉相昭佳・?歳)

☆確かに「かもした」よりずっと強くなったのだ。



①強いなあ〜! これだけ強ければ安心して冒険できるぞ。「かもした」の弱さが目立つよな

新コーナー  
タイトル未定

大団円? FFBに「おはなしこんばんわっ」があるので、それに対抗し「おはなしこんばんわっ」おはなしきようならっ「おはなしおやすみなさいっ」などどうだろうか? しも短くなっている。 (岡山県/パビペボンタ君は一年生・?歳) ☆どうでしょう? うーん。あんまりおもしろいのでほとんど原文のままのつけてしまっていました。 編集部でも「……千字軍」は候補に登っていましたが、「……こんばんわっ」は思いつかなかったのさ。すこいっ! よし、キミにはゲームをあげてしまおう。

編少



# 十字軍緊急報告スペシャル

その1

## 忍者くんの巻 ～阿修羅の章～

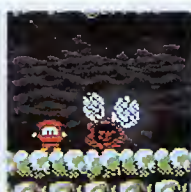
P24で紹介した技で面クリアはカンタンにできるけど、やっぱり実力でエンディングは見なくちゃ。マップを参考にがんばろう。

これをクリアすればエンディングシーンだい！

まず、マップを見てほしい。  
忍者くんの30面はこのように入り組んだダンジョンになっているのだ。しかもデカキャラは出てくるわ時間は限られてるわけでちょっとやさそとじゃクリアできない／ クリアするにはこのマップをすみからすみまでおぼえこむことだ。



④ 近寄るといきなり襲ってくる半なまず



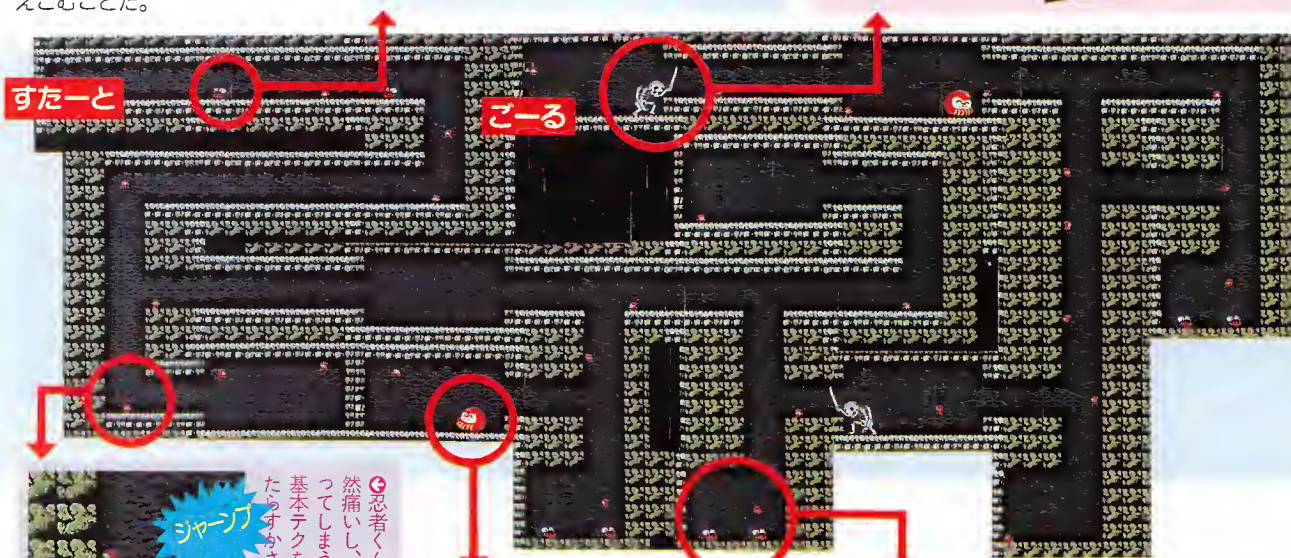
④ 半なまずは死んでいくときも気持ち悪い



④ さいこの大ボス。こいつかなり手強いゾ



④ がいい二つを倒したところ。この先に出口がある



すたーと

こーる



ジャンプ



くっ



着地

④ 忍者くんといえども人間だ。高いところから落ちれば当然痛いし、忍者くんが痛がついている間はなにもできなくなってしまう。そこで、忍者くんを無事に着地させるための基本テクを伝授しよう。ジャンプして壁につきさそうになったらすかさずジャンプの方向とは反対のキーを押せばよい

④ この場所であるが現れるのだが、じつは壁がじゃまをしてるまを倒せない。しかし火炎の術を使えば多少時間はかかるけれど、だるまに攻撃されることなく倒せるぞ！



デカキャラの次に強い半なまず。しかもこいつらのツイン攻撃はちょっとシャレにならないぜ。こいつらに勝つには気づかれるまえにやつつけること。さもないと右の写真のようになっちゃうぞ。こいつらには火炎の術が有効だ。

④ 半なまずに気づかれた？ はさまれるう ④ あわれ死んじやいました







提案? このコーナーのタイトルは「新コーナータイトル未定」のままでよいのではないのでしょうか。「新コーナー」という言葉の響きは春夏秋冬を問わず読者に新鮮な感じをあたえ、「あつ、ハガキをだそうかなと思わせるに十分値すると思うからです。うーん、金田一春彦みてーなセリフだ。(千葉県/昆布竹輪ノ?歳) ☆ありがと。そのつもりなんだけども、アツとおどろくタメゴローでなくぐらいの名前がくれば採用しちやいます。それにしても、このコーナーにくる投書はハイレベルだなあ。

その2

## 十字軍緊急報告スペシャル

### シヤロム の巻

4月号で悩みに答えたら、さらに質問が殺到するため、担当者がパニックになってしまった。そこで特に質問が多いもの3つをお答えしよう。

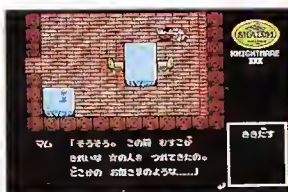
## 4月号のアフターバーナーちがう、サービス

**Q** ダンテの家で、ネックレスを取ったのですが、あいかわらず巨人の遺跡にはいれません。やるべきことはすべてやったつもりですが、何かがたりないのでしょうか。どういったら、遺跡の中はいれるか教えてください。

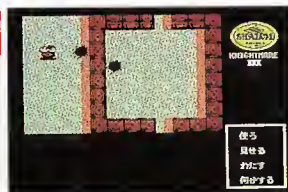
(代表・茨城県/吉田文聡)



①ここで、彼が見るべきものは……



②この写真をよーっと見ると、ヒントが浮かびあがってくる



③上の文章をちゃんと読んでいればこの画面が見られるはず

**Q** 舟がどうしてももらえません。手紙の問題は、クリアしたのに、4月号のP98の場所にはだ〜れもいませんでした。なぜですか。

(代表・栃木県/そうめし)

**A** そうか、だ〜れもいなかったのか。それは、おそらく手紙を取って、それっきりな〜んもしてないんじゃないのかな。手紙を取ったら、渡すべき人(?)にちゃんと渡さなければ

ならないのだ。この場合はマーマンなんだけど。そして、手紙をマーマンに渡したら、そのお返しのあるもの(やたらとこの表現が多いけど)をマーマンに渡さなければならぬ。そしてそれが済んだら、デッドロック地方のそばの島に行ってみよう。すると、マーマとマーマンとの間に生まれた子がキミを待っているはずだ。そこでやっとうがもらえるのだ。

**Q** 4月号を読んだのですが、ラーナに会えません。オノもちゃ〜んと持っています。たりないものはなんにもありません(と思う)。ラーナを助けなければ、先には進めないのでもわしく教えてください。

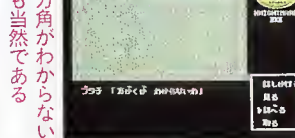
(代表・千葉県/薬丸弘美)

**A** この質問がいちばんたくさんきてました。では、ラーナに会うには、どうしたらよいかから説明しよう。まず、オノは本来の持ち主にきちんと返そう。やはり、借りたものはちゃんと返さなくちゃね。そしたら、ラーナを探しに砂漠へ行こう。当然、砂漠で方角を調べても、方角がわからなくなつて、また戻ってくるはずだ。そこで、方角を調べる必要があるわけだ。方角を調べる方法は、4月号でくわしく紹介してあるので、今回はパス。でも、オノ



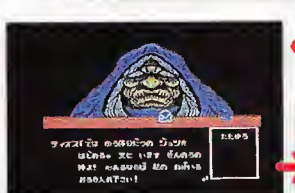
④そのへんにいる人

にオノを返そう



⑤方角がわからない

のも当然である



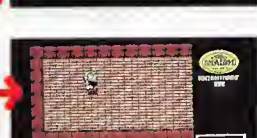
⑥相変わらずのデカイ顔してるラーナさんであった

⑦みごと、ラーナの魂を救い出すことができましたとさ

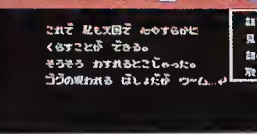
は持ち主に返したままなので、今度は貸してもらおうのだ。どうしても貸してもらえなかったら、そのへんでいるんなことをしてみよう。そして、方角がわかったら、砂漠のほうに一直線に突き進もう。すると、ラーナに会えるはずだ。しかし、ラーナに会うだけで助けることはできない。助っ人が必要なのだ。その名を、ティオスという。どこにいるかは、自分で探し出そう。それくらいは自分でやってね。しかし、かんじんのティオスを探し出しても、彼は非協力的なのだ。彼には、三顧の礼をつくさなければならない。三顧の礼の意味がわからない人はお父さんか、三国志にくわしい人に聞いてみよう。これで、おそらくティオスはキミに協力してくれるはずだ。もっとも、協力してくれないときは、何かし忘れたんだと思う。さあ、これでいよいよラーナを助ける条件は全て整ったはずだ。さっそくラーナの所について、ティオスの幽体離脱の大技で、ラーナを助けてあげよう。これをクリアすると、エンディングは目の前だ。どうでしょう?



⑧てなわけでオノを貸してもらいましょ



⑨こいつがティオスなんだな





# 十字軍緊急報告スペシャル

太陽の神殿の巻

やっと十字軍の理想のカタチをみなさんにお見せする機会がやってきました。ウル技、イラスト、マンガ、レポートが溶けて混ざって、ここは太陽の神殿を題材にした総合芸術のページ！しかもすべてが読者投稿なのです。しあわせ。

遺跡の探索に疲れたら、このコーナーで休んでいてくださいな♡

どんなところでもすごい  
スピードで走りまわる

マップ上でカーソルの出る位置に立ちリターンキーを押す。  
ピッという音がしたら〔SHIF

T)を押しながら(かな)を押す。そして「TUTTI」と入力しリターンキーを押すとプレイヤーの移動速度がとて速くなる。また同じようにして「YUXTANN」と入力してリターンキーを押

すといんなところでも歩けるよ  
うになる。2つ同時もできるよ。

(大阪府／後藤孝裕・13歳)

☆キーボードが50音順の機械なら(かな)だけ押してから「つつち」や「ゆーたん」でできます。



経験者が語ります。序盤戦の遺跡探検ガイド

尼僧院にある胸飾りを取っておく。高僧の墓で右の壁を押すと、壁がスライドするので右へ進む。カンオケが出てくるのでフタを見て、モザイクタイルを取る。カンオケのフタが開いて片目のマスクをつけたガイコツが出てくる。ガイコツを動かす

と鍵穴が見つかるけど、今は関係ないのでマスクだけ取ってカスティーリョへ行く。

カステーリョのなかに入るには壁のくぼみにモザイクタイルをはめてみることだ。財宝室ではアイテムの取り忘れのないように。石のカメと首長のツボは壊してしまう。

つぎはカラコルへ行き金の台座を置いてくる。南の泉へ行き

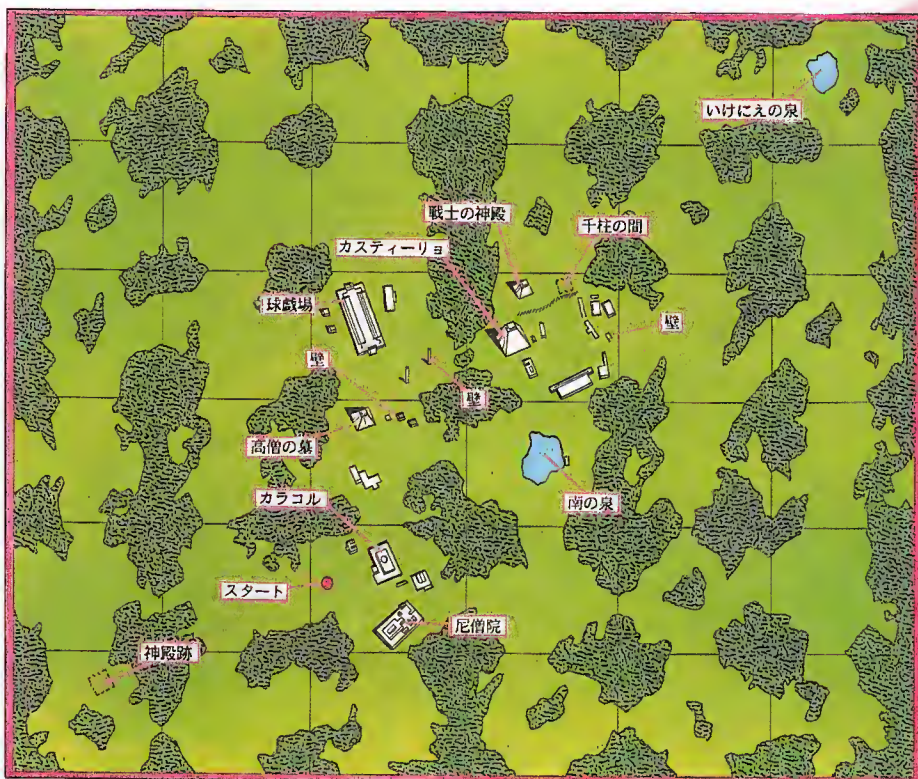
黄金の諷を洗う。金の笛が現れるので取る。なぜさっき金の台座を置いてきたかという、金の笛を取るときに金の台座を持っていると必ず落としてしまうから。金の笛は穴があいていて調子悪いのでバンドエイドで直しておく。

戦士の神殿では銀の玉を取る。  
つづいて膏の宝珠を取ろうとす  
るとするとジャガーが動くので

1回外に出て、ジャガーがいな  
いときにまたなかに入ろう。ジャ  
ガー像があったところに鍵が  
あるので、なんとかして取ろう。

(長野県／平出亘・?歳)

☆かなりするどい投書でした。  
 まだまだこの先は長いけど、そ  
 れは楽しみに取っておこう。で  
 もどうしてもわからないことが  
 あったら質問してみてね。きっ  
 とあると思うけど……。



② こちらは愛知県の平川誠治くんの作品。レポート用紙に鉛筆で書いてあったんだけど、編集部でカラーにしました。かなりマップは広いけど、遺跡は中央の5フロックだけに集中している。例外は右上のはしにあるイッケにえの泉と、左下のはしにある神殿跡の2か所。それ以外の上にはなあんもありません。雲田気を盛りあげたために広々とした草原(に見えるもんね)があるのかな。とにかく、行く必要がない場所がたっさんあるってことがわかったかな。わかっていてもウロウロしてしまっ?





その4

## 十字軍緊急報告スペシャル

# 麻雀悟空の巻

## 人間とやってる感じという評判のソフトのウル技と大ウソチクだよ

### 雀聖と同じことができるのも当然のことかな

ジョイスティックのポート2にソニーのマジックキーを入れ

る。そして自分のキャラクタを選ぶところで(ESC)と(SELECT)を同時に押す。すると、雀士たちの性格を変えることができるモードになる。画面の表示の意

名人になるにはよほどこのゲームをやりこまないとムリ。でも、編集部では名人が3人も誕生した。よほどヒマがそうでないなら、すげえ根性してるといえる。そして名人の上がまだ存在することわかった。キミも頂点をめざそう!

味は上から、レベル、読み、リーチ、鳴き、役、降りとなっている。

(東京都/ドラサン・?歳)

☆マジックキーほしいね。



⑥弱くして、実戦でたたきのめそう

### 勝手に麻雀するウォッチモードがついてた?

段位戦か勝抜戦を始めるときにカーソルを継続にあわせて、

(ESC)(CTRL)(F3)(F4)(F5)の5つを同時に押してしばらく待とう。すると「師匠を選ぶ」モードになり、選ぶと勝手に麻雀をやってくれるのだ。

記録室にも記録され、級もあがってしまうといううれしい技だ。

(東京都/坂井一伸・14歳)

☆負けることもあると思うんだけどなあ?



⑦誰を師匠にするのが有利かな?

### スジという考えかたで広がる麻雀の世界よ?

『麻雀悟空』は3人の相手がこちらの捨て牌を見て待ちを読んで打ってくるのだ。攻略するには麻雀のかけひきの基礎を少々勉強しなくちゃ。

#### ●安全牌を見つけるのだ

誰かがリーチをかけたときや、リーチをかけてなくてもテンパイしてそうなときに、栄和されないためには、安全牌(敵があがれない牌)を捨てればいい。絶対に安全な牌というのは現物牌(敵が捨てた牌あるいはリーチ後に栄和されなかった牌)だ。自分の捨てた牌で栄和してはいけないんだけど、このことによ

①リーチがなかった。現物の六筒とそのスジの九筒を出してセーフ



て現物牌は捨ててもあがられないので安全牌となる。

しかし、絶対安全牌ばかり持っているとはかぎらないし、その牌を捨てたくない場合もある。どうしよう?

#### ●両面待ちの平和が基本なの

ところで、平和という手をあがる場合が多いことは知っているかな(あがりやすいからなんだけど)。平和として認められるには、両面待ち(連続した数牌が2枚あって両側のどちらがきてもあがる)でないといけない。また平和ではない手でも両面待ちにしておけば、あがる可能性が高いので、そのようにしてからリーチをかけることが多いのだ。

#### ●そこでスジにたよってみる

敵が両面待ちをしていた場合はスジという考えかたで安全牌が生まれる。スジとは両面待ちのあたり牌の組み合わせ。実例を1つ示して説明しよう。数牌ならどの種類で

②せっかく八索と二索を出してヒッカケたのに、対模ってしまった

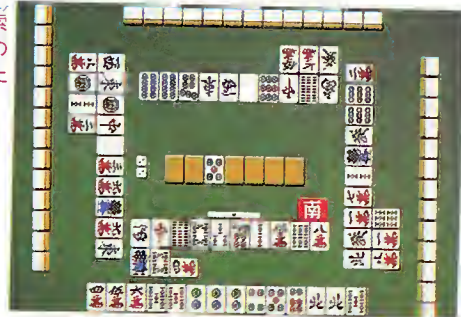
も通用する。

リーチをかけたヤツが国を捨てていたとしよう。ヤツの待ちは国(四)あるいは国(四)という牌を持っている

待ちではないはず。なぜならそういう待ちかたをすると、国(四)か国(四)あたり牌になりそれで栄和すればチョンボになってしまう。『麻雀悟空』ではチョンボはないけど、とにかく国が捨ててあれば国(四)は安全牌になる。同じ考えかたで、国(四)が捨ててあれば国(四)が安全牌というわけ。またさらに拡大解釈すると国(四)が捨ててあれば国が安全牌になる。また、リーチした本人が捨てなくても、誰かが出してそれがあたらなかったらその瞬間にその牌のスジが安全牌になる。ただし、あくまでも敵が両面待ちな場合だけだ。

#### ●ヒッカケでスジ牌をねらえ

このことを利用してわざと両面待ちにせず、捨てた牌のスジ



で待つことをスジヒッカケという。たとえば、国(四)と持っていてほかの部分がそろったら、国(四)を捨ててリーチ/国(四)のあいの国(四)がくればあたりだけど、これはスジなのでほかに安全牌がなければ敵がふりこんでくれる可能性が高い。もちろん、そのぶん自分が対模る可能性は低いんだけど。

(麻雀歴1年の十字軍のボス)

③最強になるとこんな豪華な名前に!





その5

# 十字軍緊急報告スペシャル

## 軍人将棋の巻

魚の写真がいっぱいあるけど釣りキチ三平の記事じゃないんだから♡

軍人将棋とは、そもそもプレイヤー2人と審判1人の計3人でプレイするものであった。

しかしこのソフトは、あくまでも1人用である。対戦相手と審判をコンピュータがやってくれるわけ(まあほんとに便利な

世の中)。そのせいかどうかは知らないけど、とにかくやたらとギャグが多いソフトになっている。ゲーム中に対戦相手のバグはダジャレを飛ばすわ、どっかで見たような画面をいきなり出してくれるわで、1人で遊んで

『軍人将棋』というレトロっぽいゲームが発売された。ところがこのソフトは軍人将棋の名を借りた、史上まれに見るギャグソフトだったのだ。こいつを攻略(?)すれば心の平和が訪れることだろう。てなぐらいすごいノリなのだ。

いても決して暗くならない親切設計なのだ。いちばんのめものは連勝すると魚のグラフィックをこほうびだといって見せてくれることだ。この現象に初めて出会うと誰でも数秒間の絶句、あるいは爆笑をひきおこしてし

まうだろう。

こんなにおもしろいことをほっておいていいのか。いや、いけない。こんなゲームを世に知らしめることが十字軍の使命なのだからね。というわけで、大特集してしまったわけ。

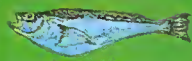


### 教養講座Mファン版 魚類図鑑

連勝するといろいろな魚を見せてくれるんだ。何連勝でどの魚が出てくるかは決まってないけど、7種類の魚が登場す

ることはわかったぞ。そこで、出てくる魚たちを徹底紹介しよう。勉強になるぞ。

#### ハタハタ



学名Aretoscopus japonicus  
全長30cm。japonicusとは日本固有の種であることを意味する。北日本に分布し、秋田や山形で多獲される。寿司や煮物、あるいは味噌につけて焼くとおいしい。その卵はブリコと呼ばれ、秋田の名物でもある。

#### イシダイ



学名Oplegnathus fasciatus  
全長最大70cm。北海道以南の温帯域にすむ。この写真は幼魚である。成長すると縦縞が消え、黒くなる。また、磯の大物釣りの代表格として、釣り人に親しまれている。さらに、刺身にすると、たいへん美味な高級魚でもある。

#### アジ



学名Tachurus Japonicus  
左の写真と学名はマアジである。全長30cm。本州以南でもっとも普通に見られる魚である。定地網や釣りなどで漁獲される。特徴として側線のところにゼイゴと呼ばれる鱗をもっている。塩焼きや干物で親しまれる魚でもある。

#### カツオ



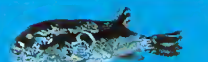
学名Katsuwonus pelamis  
全長1m。南日本に多く分布し、遊泳力が強く、時には数10万の大群をつくる。ひき網、まき網、定置網で漁獲される。また、カツオのたたきや、角煮にするとその持ち味を十分に発揮し、大変おいしいのである。

#### イカ



学名Todarodes pacificus  
左の写真と学名はスルメイカである。胴長30cm。日本全国に広く分布し、食用イカの代表的な種である。外洋性で、群れをなして行動する。刺身、煮物、干物にすると美味。とくに干物にしたものを2番スルメという。

#### フグ



学名Takifugu rubripes  
左の写真と学名はトラフグである。全長50cm。北海道以南の温帯域に分布し、フグ料理の王様と呼ばれるほど、その身は、美味である。ただし、肝臓と卵巣に猛毒のテトロドトキシンを含むため、その調理には資格を要する。

#### タイ



学名Pagurus major  
左の写真と学名はマダイである。全長1m。本州以南の温帯域に住む。一本釣りなどで漁獲されるが、最近は養殖物のほうが多い。古来より日本人と密接な関係にある魚であり、また、日本近海のものガ世界一美味だそう。

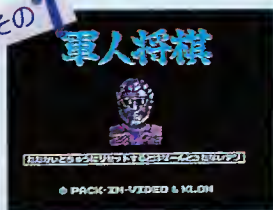






対局中にかましてくれる数々のギャグの中からいろいろと、よりすぐってみたよん。楽しんでくださいね♡

## その1 バグが勝ったとき

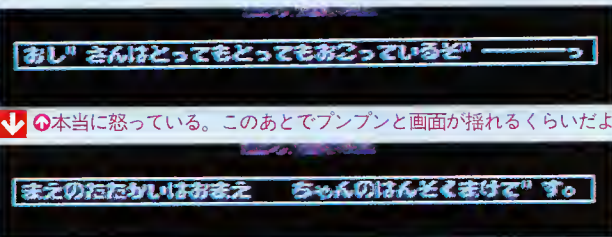


①リセットしたらいきなりバグがこんな顔で出てきてしまった

このソフトの芸の細かさは、なみなならぬものがある。

たとえば、もしプレイヤーが負けそうになったからといってリセットしたり、電源を切っ

たりしたらどうなるか。これで今のは無効だなんて安心できると思ったら大間違い。悲惨な負けかたになってしまうんだぞ。勝負は最後まで捨てたらダメ／



②……というわけで早い話が戦いをあきらめたほうの負けというわけね

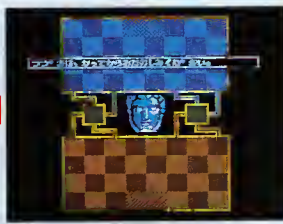
## その2 バグが不利なとき



①えっ! ビリヤードだって。そんなこといってもなあ



②なんだ! こんなものが隠れていたのか。でももしかし……



③ビリヤードで遊べるわけではないのね。ザンネンでした

軍人将棋の芸の細かさは、時にはバグを非行(?)に走らせることがある。そうでなくてもうるさくてわがままなのに、まったく困ったもんだ。

どんなものかという、バグ側の状況が悪くなると、ときおり「リセット」と声をかけ、写真にあるようなことを起こすのだ。これでバグのリセット負けだなあ、コンピュータのくせに戦いを捨てるとは何事だろうと思っていると、MSXマークは引っこんでリセットにはならないのだ。ものすごく手のこんだ冗談だったわけ。

が、これだけですむはずがない! 2連勝ごとに、バグのいうところの、良いものを見られるんだけど(となりのページの魚たちのこと)、なぜか9連勝という中途半端な時点でも良いものを見せてくれる。ここで、出現するものがじつはさっきの「リセット」の正体なのだ。そう、MSXマークだと思っていたあれは、なんとMSYマークだったのだ!



①リセットだって。負けを認めるの

②おなじみの画面が途中で止まり

③戻っていった

④9連勝のごほうびとはこれなの?

⑤これがさっきのヤツの正体か!

⑥スタッフロールつき

## 投稿大募集

「イース」の質問がたまっているのでたくさん答えたいと思います。じつは太陽のシンティ・ローバーというバカバカしい名前を考えてくれたライターのFがイースの名人なので、この人に頼って特集してみたいと思っています。

ヘンな現象をみつけたら「ゲームのぞき穴」、悩みがあるなら「通り抜けできます」まで手紙を書こう。「緊急報告」や「コレクション」してほしいことがあったら、そのリクエストも書いてね。記事について不満がある人も「アフターサービス」するので文句を書こう。以上5つのコーナーのどれにもあてはまらない内容の手紙は「新コーナータイトル未定」であてね。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。整理の都合上、封書の場合は表にゲーム名を書いてね。すごい情報には希望のゲームを、普通の情報には特製テレカをプレゼントします。



新コーナー  
タイトル未定

イラスト紹介 まず甲のイラスト。静岡県の犬沢孝治くんの作品。3月号の沙羅曼蛇ロールシャツハテストをやってくれました。どうやらクリスマスの夜にのびるした靴下が大きくすぎて、サンタクロースがはまってしまうたようですね。なんのこっちゃ。つぎ乙のイラスト。愛知県のR1 Mくんの作品。このコーナーあてのイラスト一冊のりだったので、あつけなく採用となりました。2人にはテレカを送ります。待っててね。



# FAN FAN BOX

## 新製品『日本語MSX-WriteII』の使いごころはバツグン

### ■Write IIの登場

約1年まえに発売されたMSX-Writeのバージョンアップ版が登場する。旧Writeでは、単語登録ができないなどの不満があったが、今度のWrite IIではそんなユーザーの声を生かしてあり、使いごころはMSX用ワープロのなかではピカ1の感がある。

基本的な仕様は、MSX2専用、VRAM128K、JIS第2水準までの漢字ROMを内蔵し、1度に40文字までの連文節変換(文章をまとめて漢字かな混じり文に変換する機能)が可能。また、好きな単語が登録できるユーザー辞書機能(約700語)が新たに加わり、イラスト文字などが作れる外字作成・登録機能も付いた。32KのS-RAM内蔵で、外字やユーザー辞書はこれに保存される。

### ■細かな配慮のあるシステム

システム構成は5つのモードに分かれている。「画面表示文字数設定」では30文字×8行表示と40文字×8行表示を選択する。40文字のほうは高解像度ディスプレイでないことや読みづらいかも。また、「文書ディスク設定」では作成した文書を保存しておく補助記憶装置を選択する。装置はフロッピーディスクドライブ(最大4基)、カセットテープレコーダー、RAMディスクの3種類。「背景色設定」では編集画面の色を白、緑、灰色の3色の中から選択する。「自動立ち上げ選択」では次回からの自動立ち上げの有無を選択する。ここで、立ち上げを「無」に



①タイトル画面。まえのWriteで筆だったのが鉛筆に変わった

しておくと、次からはBASICまたはMSX-DOSのほうを立ち上げることができる。また、BASICからは、CALL WRITEと入力すれば、ワープロ機能にもどれるようになっている。

この自動立ち上げの有無の設定は、Write IIに内蔵されているフロントエンドプロセッサVJE-80Aを使ってパソコン通信をするときに便利ようにとの考えからだ。

「プリンタ種別」では、MSX標準とPC標準、また葉書印字モードを持ったMSX標準漢字プリンタ用の葉書モードがある。対応するプリンタも以前のWriteに比べて増えている。

### ■オリジナルの文字も使える

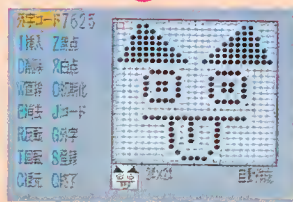
Write IIでは最大63個の外字を登録することができ、文字パターンを回転させたり、白黒を反転したりという編集機能も十分備わっている。

まったく白紙の状態からオリジナルのものを作ることもできるし、漢字コードで漢ROM内の文字パターンを呼んできて作り変えることもできる。

外字は、16×16ドット(画面表示用)と24×24ドット(プリント用)の2種類とも作成することができるが、ふつうは、24×24



②メニュー画面。Write IIにはなかった外字にしばし感動



③外字作成画面。これでワープロの表現力がぐんとアップする。ドットで文字を作っておき、16×16ドットのほうは自動作成機能にまかせておけばいいだろう。16ドットのほうを作って、24ドットのほうは自動作成にすることもできる。

### ■速く、おしゃれな機能充実

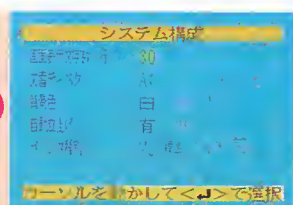
Write IIの連文節変換はとにかく速い。Writeと比べて2～3倍も速いそうだが、確かに実際に使ってみると10万円台のワープロ専用機なみか、それ以上の速さのようだ。

また、文字修飾機能は横倍角に加えて、縦倍角、4倍角、アンダーライン(細線・太線・波線)、網かけ(濃・並・淡)などの機能が備わっている。

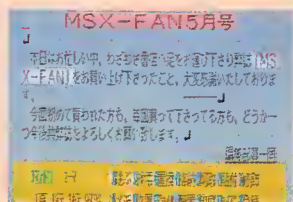
### ■罫線が引きやすくなった

レイアウト画面では、実際にプリントアウトしたときのイメージを見ながら印刷物のレイアウトを決められる。

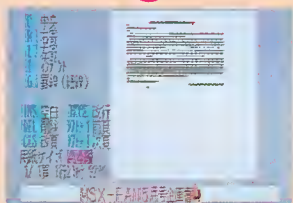
コマンドはセンタリング、右寄せ、左寄せ、インデント(字組



④システム構成画面。旧Writeユーザーからの声を生かした



⑤編集画面。編集コマンドが充実している



⑥レイアウト画面。修飾文字や罫線は色分けして表示される

みを変える機能)など。またここでは、プリントアウトのイメージを見ながら3種類の罫線が引けるようになった。

### ■プリンタとのセットも発売

『日本語MSX-Write II』は5月下旬、2万4800円で発売予定。※問い合わせ＝株式会社アスキー(☎03-486-8080)

また、すでに発売中のソニーの24ドットサーマルプリンタ「HBP-F1」(標準価格4万4800円)とWrite IIのセットが5月21日に定価6万9000円でソニーから発売予定。



Q・2DDと2HDのディスクはどちらが多いデータが入るのですか。また2HDのディスクを2DDのディスクドライブで使えますか。2DDと2HDのディスクはどちらを買ったほうがよいのでしょうか。将来性についても教えてください。(愛知県・増田剛) A・2HDのほうが容量は多いんだけど、結論からいうとMSXのディスクフォーマットには2HDのフォーマットがありませんので、当然2DDを買ってください。2HDは使用できません。MSXが将来バージョンアップされて2HDが使えるパソコンにならない限り、2HDは買わないで。(〇)



## ディスク版に燃える「武尊」のこれから!

「武尊」は、ひと言でいうと市販価格より安くソフトを買うことのできる、ソフトの自動販売機。人気ソフトでも品切れということがなく、種類も豊富でMSXユーザーにも親しまれていた武尊だったけど、メガROMソフトがないために、こここのところなじみが薄くなっていた。

しかし、武尊は昨年11月から3.5インチフロッピーディスクのソフトを販売できるようにシステムを改造したためたびたびMSX2ユーザーに注目されている。現在MSX2用のディスク版は最近発売された武尊オリジナルソフト『ガイアの紋章』をはじめとする10種類。

そこで武尊の親元、ブラザー

工業株式会社の柴田泰さんにお話をうかがってみた。

——武尊は、今、全国にどのくらい置かれているんですか。

「130台あまりを設置しています。台数を増やし、また書店などにも置けるようにしていきたいと思っています。今年は力を入れてがんばりますから、期待してください」

——パッケージがちょっと地味ですね。もうちょっとどうにかできないものでしょうか。

「低価格で、しかも自動販売機で販売するためにいろいろと難しい問題があるんです。しかし、可能な範囲で、多くの方に満足していただけるパッケージを現在研究中です」

——ソフトはどのくらいの期間登録されているんですか。

「原則としては半永久的に残っています」

——え、全部?

「はい。現在MSX用は約170種類登録しています。武尊はソフトライブラリーとしても活用していただけるわけです」

そうか、というわけで、名作といわれている『コナミのピンポン』(昭和60年発売。現在は製造していないため、ショップになければもう手に入らない)を実際に買いに行ってみた。メニュー画面のリストからははすれていたものの、ソフトコードでちゃんと買うことができた。しかも、値段は3600円。なるほど。



左右に広がった武尊。さらにモデルチェンジするといううわさも

※武尊の問い合わせ先=ブラザー工業株式会社・TAKERU事務局(☎052-263-5895)



## 2代目天才画家登場!!

ROM版のグラフィックツールが出ているのは、知っているかな(私はつい最近まで知りませんでした)。その名も『ミケランジェロII』。昨年発売された『ミケランジェロ』のバージョンアップ+メガROM版だ。

これでディスクがなくても、CGが楽しめるわけだ。

もともと、ミケランジェロは描画モードが豊富で、パターン、メッシュ(網目模様)が各128種類、ペンカーソルは64種類あり、しかも、自分で変更、追加できる。これを組み合わせると立体的な絵がかんたんに描け、ユーザーに好評だった。

カラー・サンプリング(画面から色を選ぶ)機能は以前からあったが、IIでは、拡大モードでも使えるようになり、細かい部分の修正もラクになった。

さらに、IIでは新しく、デジタイズ、スーパーインポーズの

機能を持った機種(ビクターHC-90/95、ナショナルFS-5500 F1/F2など)を使用することにより、ビデオやテレビの画像を直接取りこむことができ、ほかにも、スプレー描画機能として、単色だけではなくパターン(カラー模様)を使った多色のスプレーができるようになった。

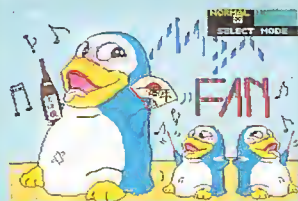
また、CGをプリントアウトする機能も、MSXで使えるほとんどのプリンタに対応した。

ほかのグラフィックツールをすでに持っている人は、10 SCREEN8:BLO

AD “ファイル名”, S 20 COPY(0, 0) - (255, 211), OTO “ファイル名, SCR” という短いプログラムで、まさに作った絵のデータがそのままミケランジェロIIでも使えるぞ。

基本的な仕様は、MSX2専用、VRAM128K、メガROM。MSX標準マウス必要(MSXタブレットにも対応)。データはテープかディスクで保存。価格1万8000円で発売中。

※問い合わせ先=榊リットーミュージック(☎03-356-8051)



スプレーと縮小機能、コピー機能を使ったMファン特製CG



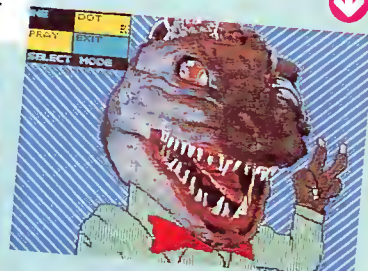
豊富なパターン、メッシュ、ペンカーソル



テレビにいきなり登場のゲール人。©松下電器&CMらんど



すかさずデジタイズ! ポーズとした表情を見て



服と背景を描き加える。かわいらしいゲール人のできあがり



●Mファンの常連/ボクはある日こう考えた。そうだ、Mファンの常連になりたい! そして切手を買ひ、ハガキを買ひ、ためにためた。そのせいか今では郵便局の常連だーい! (熊本県・風)に聞いちゃった12歳)キザなペンネームのキミのメッセージを見ておばちゃんは驚いてしまったわのよ。切手って字が「切毛」になっていて、てっきり毛を送っててくれるのかと思ってしまったじゃないか。別にそれでもおばちゃんはおかしくないんだけどネ。(バ)





# ハイドライド3の超人化PACマジックと新10倍のS-RAMのこと

## ハイドライド3のキャラをほぼ無敵にするマジック

今月の巻頭でハイドライド3をストーリー的に最後までアタックした記念に、PACマジックでキャラも最強にする。どのくらい強いのかというと、ライフ、マジックポイント、経験値、持てる重量、使いこなす重量がすべて65535で、アタックポイントとディフェンスポイントが255。下の写真のようにグラフが画面の右端からはみ出すくらいなのだ。3月号のPACマジックと違い、今回のはどんなキャラでもこの状態にできる。



①どん。PACマジックで超人化したキャラクタ

マジックの手順は、①スロット2にPACをセットしてから電源を入れる②右のリストを打ちこむ③打ちこみミスがないか確かめ、念のためセーブしてからRUNする④PACにセーブされているキャラのリストが表示されるので、マジックしたいキャラの番号(1~4)を入力する⑤電源を切りスロット1にハイドライド3をセットする⑥電源を入れる⑦マジックしたキャラでゲーム開始⑧感動する。

うまくいかなかったときは、どこかでミスをしている。打ちこんだリストを再確認すること。そのときのヒントをならべておく。  
(a)「DATA error in xx」と出て止まる。  
⇒このときは行120かxxの行にミスがある。

(b)キャラのリストが

## ■ハイドライド3用超人化PACマジックリスト MSX (RAM16K) MSX2

```

100 CLEAR 1000,&HD000:DEFINT A-Z
110 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020
120 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D
  S=D:VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
  XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE
  PRINT "DATA error in";I*10+190:END
130 FOR I=0 TO 3:P$="":FOR J=0 TO 15:P$=P$+CHR
  $(USR(&H4000+I*256+J)&AND255):NEXT:PRINT
  "No.";I;:IF ASC(P$)>31&AND ASC(P$)<255 THEN PR
  INT P$:P(I)=1 ELSE PRINT "タレモ イナイ":P(I)=0
140 NEXT:PRINT
150 INPUT "ナンバァン";B:IF B>40R0>B0RP(B)=0 TH
  EN150 ELSE A=&H4000+B*256
160 A$="252627283536141516171E1F20213E3F
  4041":S=0
170 FOR I=0 TO (LEN(A$)-1)/2:AA=A+VAL("&H"+
  MID$(A$,I*2+1,2)):C=C+1:S=S+USR(AA)MOD25
  6:POKE&HD038,255:D=USR1(AA):NEXT
180 POKE&HD038,(C*255-S+USR(A+255)MOD256
  )AND255:D=USR1(A+255)
190 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
200 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
210 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
220 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,F8,C9,206
230 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
240 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
250 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
260 DATA 00,CD,14,00,00,00,FB,C9,235
  
```

でたため。

⇒このときは行150~行180以外のすべての行が要チェック。

(c)キャラが強くなるない。

⇒④までうまくいったにもかか

わらずキャラが強くなるないときは、行160~行180にミスがある可能性が高い。ミスによってはキャラが消えることもある。十分注意してほしい。

## 「コナミの新10倍カートリッジ」に見る百字軍の将来

2月末に発売された「コナミの新10倍カートリッジ」(5800円)。FFBでも発売まえに紹介したけれども、市販品を使ってのレポートはなかった。内容は以前紹介したとおり。10倍カー

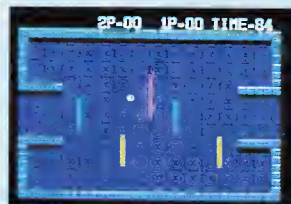


①タイトル。スペースキーを押すとペンギンが出てきてモード選択

トリッジ機能にS-RAMセーブ機能が追加され、オマケにへんなゲームと実用ソフトのバイオリズムが付いている(右の写真参照)。

とくに注目されているのは、シャロムやTHEプロ野球激突ペナントレースでゲームセーブなどに使えるS-RAMセーブ機能だろう。S-RAMの容量はPACと同じ8Kバイト。うれしいのは、新10倍もPACのようにマジックできる可能性があるということだ。

## へんなゲームも入っている



②ホッケーゲーム。バーの長さやボールの速さなどを変えて遊べる



③実用的バイオリズム。調べる日の15日まえから32日後まで表示

新10倍を持っている人はつぎの実験をしてみよう。スロット1に新10倍をセットして、スペースキーかGRAPHキーを押しながら電源を入れる。すると、

なんとBASICになるのだ。これはPACだけをセットしたときと同じ現象だ。このゲーム百字軍に新10倍マジックが登場する日もそう遠くはないだろう。





## ゲームマシンの新しい波

3月2日、3日、新宿NSビルで「AOUエキスポ88」(新型ゲームマシンを中心とした展示会)が開催された。

入って最初にコナミのブースを探したが、

ない。そこで「AOUエキスポ完全攻略マップ」を見るとやっぱりある。うむ、隠し面にあるのだろうか。……違いました。あまりに人が多くて見えなかっただけ。なにしろ、「グラディウスII・ゴファーの野望」がすごい。あと8行ではとても紹介できない。ほかには、ナムコの『ファイナルラップ』(4台まで同じ画面で競えるレーシングゲーム)が目だった。ほかにセガの「エアロテーブル26」というフロップディスク対応のゲーム機(見た目はふう)がゲーセンの未来を暗示していて興味深い。



①チキンをジャンプ台から飛ばしてナベに入れる斬新なゲーム(岡本製作所)



②「グラディウスII」(コナミ)。大きなボスキャラがバサバサ動く



③「ファイナルラップ」のスタンダードタイプ(ナムコ)



## MSX-DOSの入門書

アスキー出版から発売中の「MSX-DOS入門」はこれからMSX-DOSを勉強したい人にぜひ読んでほしい本。なんといっても難しい内容をたくさんとわかりやすい。ちょっとわかりづらかったドライブの接続、ディスクの構造やドライブの割り当てなどがひと目でわかってしまう。便利なことにメッセージやエラー・メッセージなども一覧表になってマニュアルがわりに使える。

MSX-DOS上で起動する便利ソフト「MSX-DOS TOOLS」、日本語MSX-Write、HALNOTEや、ほかの言



④MSX-DOS入門 アスキー出版 定価1200円

語としてアセンブリ言語、C言語なども紹介してあるので「MSX-DOSってなんじゃろ？」と思っている人には読みやすい1冊。



## J&P渋谷店によるMSXゲームソフトベスト10速報!

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	新10倍カートリッジ
2	2	信長の野望《全国版》
3	4	ハイドライド3
4	7	イース
5	1	ドラゴンクエストII
6	—	三国志
7	3	アルカノイドII
8	9	コックピット
9	—	抜忍伝説
10	—	ファイアーボール

(2月20日調べ)

今月ベストテン入りの新作は4本とちょっと少なめ。しかも1位がコナミの『新10倍カートリッジ』で、コナミに直撃。「ゲームではないソフトが、1位なのは初めてです。やはり難しいゲームが増えて、S-RAMにセーブしなければ大変だからですね。『シャロム』は質問電話が多くて困ってます」(広報・浅田氏)。フムフム、S-RAMって便利だものね。ウン。



## さあ応募しなさい

### ●ポニーより

①「ハッカーのテレカ」ピッカピカのまぶしカツコイイのテレカ、5名様。

②「ペンセット」ボールペン、シャープペン、蛍光ペンの3本トリオで勉強しなさい、10名様。

### ●アスキー出版局より

③「MSX-DOS入門」MSX-DOSを持ってるだけのディスクユーザーは、すぐ応募しなさい、3名様。

### ●編集部より

④「MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー①」ファンダムのファンに、5名様。ウル技があるのよ。

⑤「MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー②」で、こっちは5名様。

締め切りは4月30日必着。発表は6月8日発売の7月号で。応募方法は右の掲示板を見て。

### ■衝撃! プロコレ①の秘密

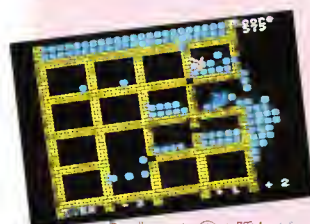
MSXプロコレ①をメニュー画面でCTRL+STOPして、RUN「FANC: LOTLOT」とやると隠しゲームができるのだ。カーソルキーで青い手を動かすと赤い手が同じ動きをしながらついてくる。スペースを押



①ハッカーのテレカと、ポニーのペンセット



②ともどもMSXシンクね



③プロコレ①の隠しゲーム画面。一部では有名

すと2つの手のあるマスのボールが入れかわるのでスコアの高い右に落とす。左端にボールが落ちてしまったらゲームオーバー。これはかつてゲームセンターにもあったゲームのオリジナルだ。そうそう、ドライブは切り離してからやってね。

## 掲示板

「さあ応募しなさい」のプレゼントがほしいひとは、必ずハガキに下の応募券を貼って①ほしいプレゼントの番号と商品名、②住所郵便番号と都道府県名も書くこと、氏名・年齢・電話番号、③なにかおもしろいこと、以上の3つを明記して〒105 東京都港区新橋4-10-17 TEAM MSX・FAN編集部「F.B.」さあ応募しなさい係まで。また、F.B.では、MSXについての質問・疑問、おもしろい話、ドジな話、恋の悩み、人にはいえない暗い過去、2000字くらいの小説、イラスト、4コママンガ、F.B.へのご意見、ご要望などをつねにお待ちしております。

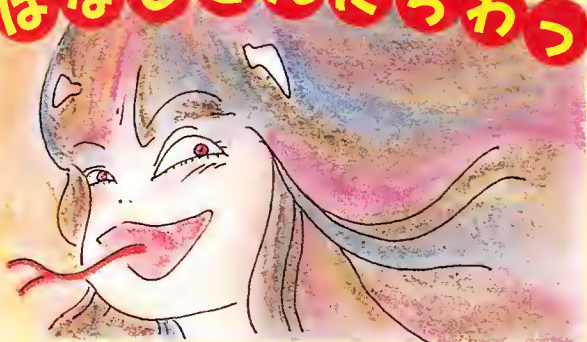


●あたらない! / ほくはまったくプレゼントがあたらない。友人は10万円のカメラやビデオやレーザーディスクがあたったりしているんだ。あたる確率はみんないっしょなのにどうしてあたらない人はあたらないんだろう。キミたちのまわりにもいませんか。プレゼントで生活しているようなやつか。(福島県・どっかんたろう)⇒どうせあたらないんならハガキくらい載せてくださいと書いてあったので載せました。ってことは今回もムリみたい。(バ)



●プレゼント係からのお知らせ……プログラムコンテストにて応募の高知県の大塚修史さん、11月号でダンジョンマスターにて当選の静岡県の福田健史さん、連絡先が不明になっております。大変お手数かと存じますが、編集部までご連絡くださるようお願いいたします。

# おはなしこんにちわっ



♪キュルッキュッキュッキュッキュ  
ーッ浮きに浮かっ子でーす / あなたの  
ハートをつかんで、はーなしませー  
んっ / 今月は関西でやれば勢いでウ  
ケそうなギャグで始めてみた私はガラ  
の悪いバボです。おっ今月もハッピー  
なお便りが届いたぞ /

●おじいちゃんのほっさが始まりました。(広島県・とくに名を秘す)

毎日熱いフコに入れて、しょっぱい  
ものを食べさせて親切にしてあげよう。  
●ウンチの最中に彼女が来た。くさい  
と恥ずかしいので消臭スプレーをかけて  
おいた。彼女が「トイレかして」とい  
うので案内すると、入ってすぐ帰って  
しまった。なおいに気をとられたばく  
は流すのを忘れていたのだった。(広島  
県・大西斉昭)

あからさまにおもしろいっぽいハガ  
キをありがたう。「うんち・おなら・ハ  
グ」といえば日本の子供が喜ぶ3大要  
素ではないか。いい芸人になれるぞ。  
●むかしサザエさんがフネがあるデパ  
ートへ行ったらとき「ここで15年まえ  
ラちゃんが迷子になったのよ」といっ  
ていた。(長崎県・サザエさん研究員)  
サザエ・ミステリーは増える一方だ。  
去年暮れのフネの行動にはソツがな  
かった。カツオとワカメの「ヘソの緒」が  
入った箱を持つフネの手がアップにな  
ったが、箱には生年月日が書かれてい  
たのだ。でも、フネの指が数字の部分  
を隠していた。ソツがない。  
●ジャロムのオーマン地方にある湖は

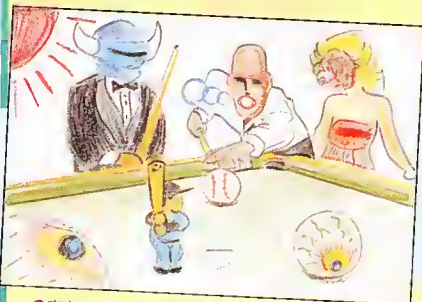
「オーマン湖」というのだろうか。だと  
したらコナミの人は何を考えながら作  
っているのだろう。あぶない(徳島県・  
必殺ハイドライド仕事人)

キミのいうとおりオーマンみずうみ  
というだろうね。それより、某メー  
カーはMファンあての小荷物の伝票に  
「MSX・FAN応援団様」と書いて送  
ってきた。こっちのほうがあぶない。  
●おいバボッ / おれと勝負しろ。ど  
っちがいっぱい飛ばすかと、長く持  
つかとか、おれは絶対負けない。くや  
しいか、なにかいえ。(宮城県・小林孝)

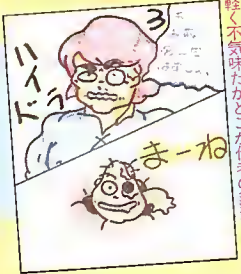
私の似顔絵といつてハグのおやじと  
かをかいてくるのはやめてくれ。私は  
飛ばすことも長く持たせることも不  
可能なのだ。このコーナーのタイトル  
イラストがだれの顔なのかを考えれば  
わりそうなのだが、それはさておき、  
やとと特製テレカができた。イラスト  
が掲載された人には以前からテレカを  
送ることになっていたのだが、今度か  
ら「おもしろいこと」を書いてきたやつ  
にもひよっとしたらあげるかもしれない  
ぞ / しかし、

●となりのへいにカコイができたっ  
ね。家へ。(北海道・青木雅人)  
こんなやつには絶対やらない。でも、  
●赤ちゃん夜泣きで困ったな。かんむ  
しちちはきつたな。ヒヤヒヤヒヤの  
ヒヤキヨーガン。(大阪府・山田健一  
郎)

こういうのにはあげたいような気も  
する。けど、今回はやんない。さあ、  
来月からはテレカのために  
人に媚びることを覚えよう。



●東京・金沢信行。今月の賞賛。全体の不思議さと「ベナ  
ントレース」まで盛りこんだ情報の早さに脱帽



●おばたさんのMSXを求めて / 金持ちおばQです。ニューヨークで遊んで来た。でもね、MSXをちゃーんと探しながら旅行してたんよ。写真はニューヨーク32丁目にあるパソコンショップで、カメラもいっしょに売ってる。でも、MSXはこのお店を探しても見つからない。じゃあ、ファミコンに混ざって売ってるかなと思って「メイシーズ・デパート」に行ったらセガばかり。アメリカではセガがはやりなんだなあとと思いつつロサンゼルスで遊ぶおばたさんでした。

## 暮らしの適当手帖

近頃、もっともパワーのあるCMといえ  
ば、緑のなかでたむけられるパンダのバックで意味  
不明の曲が流れるという「カメラのドイ」だ  
ろう。「パンダはキンキンカンカンキンコンカ  
ン オーディオビデオはドンドンバンバン  
ドンドンバンバンドイドイドー。バンダは  
ランランシェイシェイ / カメラハマー(カメ  
ハマー)。ワープロファミコントケイもド  
ンドンバンバンドイドイドー」以上が「完全な歌詞である  
が、今もって意味は不明。かつて国民のおもちゃといえ  
ば、古くは「東大生の血を体内に  
流された、たこ八郎」「人間大  
砲」「壁」「ピカソの絵」などな  
んにもなれる稲川淳二であ  
ったが、すでに時代は稲川か  
ら、日本人だけかわわいとい  
思っているパンダへと移り変  
わろうとしていることをキミ  
は知っているか。

ここに紹介する写真たちは  
国民のおもちゃとなっている  
パンダの姿である。  
やととの思いで東京タワ  
ーのみやげ屋で見つけた、  
「世界一醜いパンダのぬいぐ  
るみ」は、顔のすぐ下に足がつ  
いていて、しかもしっぽは白  
とブルーのストライプだ。ゆ  
するとビヨビヨサングルと  
同じ音を出す。パンダに免疫  
のない国の人がかんなものを見  
たらほんとうにそんな不気味  
な生物がいると信じてしま  
うではないか。

写真では3つならんだ上野  
動物園の「パンダ焼き」だ  
って、ヘンな花の形をしている  
し、そのとなりで売っている  
「パンダだっちゃん」などは  
まつげが長い。そのまたそば  
では「パンダ風船」を売って  
いる。  
渋谷NHKにある、石垣にの



●私が「世界一醜い」のよ



●パンダの味はしない



●個人的には好きだが



●エレベーターで見かける



●上野のパンダ風船



●パンダだっちゃん

5月のテーマ

大熊猫(よーするにパンダ)



●上野動物園にて、親の顔に  
ついてる子パンダが可愛い

ぼるなという看板も、転がっ  
たパンダと「あぶない」の4  
文字がみごとなコンビネーシ  
ョンをなしているが、パンダ  
は石垣にはのぼらない。

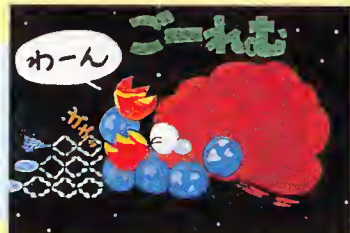
よくあるエレベーターのドア  
に手をはさまないようにとい  
う、危険を知らせるステッカ  
ーも、パンダがドアに手をは  
さんで「イテッ」というもの  
だが、パンダはエレベーター  
にも乗らない。

石垣だってドアだって人間  
の子どもをかいたほうがよ  
ほどわかりやすいはずだ。

パンダはかわいいゆ。あ  
いうものは「珍しい」とい  
うのだ。ようするに猫みたい  
な熊なのだ。「気味が悪い」と  
いられないほうが不思議だ。

けっきょくパンダがかわい  
いなんて日本人がつくりあげ  
たイメージのなかで、こ  
本物なんかどうかだってい  
の。だ。「パンダを飼え」とい  
ても飼わないだろうし。T  
シャツにプリントされた  
パンダがかわいいといっ  
ただけなのだ。

まったく日本人はいろ  
んな意味で動物が好きな動物  
だ。そのことは、背中に割  
りパンを入れられていた「な  
め猫」や10年以上もつ  
のに突然消えてしまった、こ  
ちそうさまの「スカンク」が  
よく知っているだろう。



●神奈川・アッシュギネのポスター早くくれ。今  
月、もうちょっと待ってね



●イラスト・評・野見山つじ  
味。理知的な線だがほんとうに意味がない



プログラマの王国

1画面アクションから本格パズルまで11本!

# ミステリアスゾーン

1画面に凝縮された、  
アクション神秘ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K  
BY 塚原英樹  
RP部門1画面タイプ



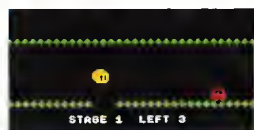
『PACKUN』の続編、全100  
ステージのアクションゲーム。

穴に落ちたり、敵キャラに  
あたったりするとバックン1  
アウト。3アウトでゲームオ  
ーバー。右端にたどりつくと  
次のステージに移っていく。

ギザギザの海岸線のため  
さびれてしまった一帯が  
ある。住民は嘆きをこめ  
て「見捨てリアスゾーン」  
と名づけた。このゲーム  
は、そんなダジャレとは  
なんの関係もない楽しい  
アクションゲームである。

6種類の敵はそれぞれ独特  
の音と動きを持っていて、プ  
ログラムが1画面ですんでい  
ること自体ミステリアスな秀  
逸ゲームだ。

最後まで行くとミステリア  
スなメッセージが見られる。

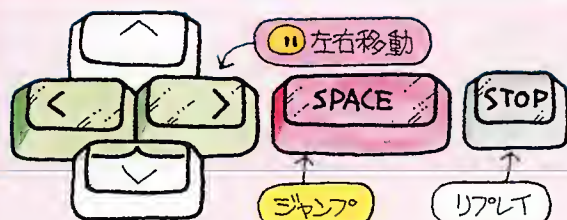


①穴を飛び越え、敵をよけ、ひたすら右を目指すバックン。床の色はステージごとに違う

→リストは  
46ページ

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

- ミステリアスゾーン.....37
- D o つきあい.....38
- D・MAZE.....38
- ぐういん.....39
- HI-JUMP〜遅刻は私の仕事です〜39
- やさいぼーぐ.....40
- ロセオ.....40
- 迷路探検型完全スクロール.....41  
ドットアクション
- Mini Bowling.....42
- DIRECTIONふたたび.....43
- たこの海岸物語 PART2洞窟編.....44



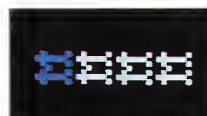
①小型UFO。走行音  
とともに上下に揺れる



①ボンという音を立  
てて現れ転がるボール



①パックンの手で上  
下に動き出すおばけ



①ボンという音で現  
れるツインアロー



①バンと音がしたと思  
ったら上からトゲが



①同じ音を立てて下か  
らトゲが襲いかかる



①100ステージをクリアしてエラーメッセージを見よう



# ド Doつきあい

2人用体あたり合戦が  
いまエキサイティング

MSX・MSX2RAM8K  
BY 土谷哲也  
RP部門1画面タイプ



2人プレイ専用の体あたりゲームだ。

画面のなかは、わすかに下に向かって重力場があり、なにもしないと自分のキャラクターはフワリと落ちていく。

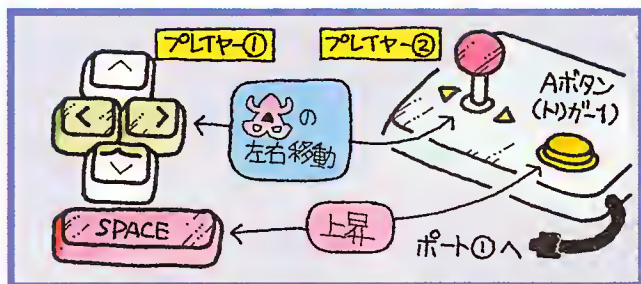
放課後、高まる胸をおさえつつ、ただ黙って立っている。数人の顔見知りになじって彼女が歩いてきた。もう彼女しか目に入らない。少しでもって告白する「ぼ、ぼくと、ドつきあいしてください」。

かといって上昇しすぎても急には止まらない。左右も同じ。

すべての動きに慣性の法則が強力に作用しているのだ。

画面の外枠にぶつくとダメージ1。うまくコントロー

→リストは  
48ページ



①おつきあいたい人と遊ぼう



②プレイヤー1  
③プレイヤー2

ルしながら、相手に体あたりして、外枠にぶつかるようにするのがゲームのテーマ。

画面上部に表示されている

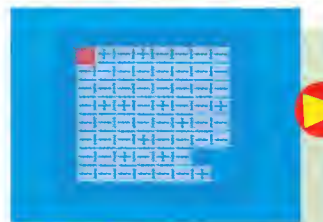
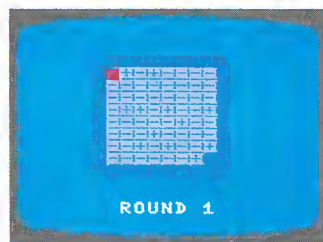
数値が先に0になったほうが負け。

ルールが単純なので、一度はまれば、興奮度は高い。

# ディー メイ D・MAZE

プラスからマイナスへ  
マイナスからプラスへ

MSX・MSX2RAM8K  
BY 足ギーネ  
RP部門1画面タイプ



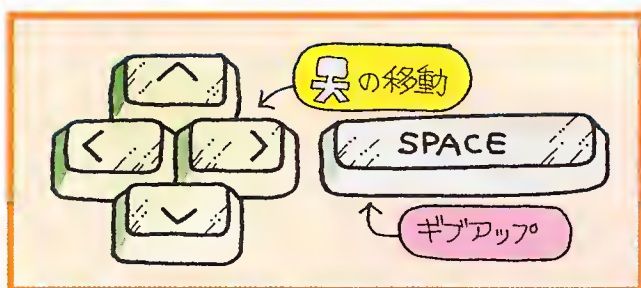
①マイナス、プラス、マイナス、……と交互に取っていく

ごはんを食べるときにはいつも、おかずとごはんがちょうどピッタリに終わるように調節しながら食べる人がある。せこいタイプに多い。わたしがそうだが、このゲームはまさにそれ、それよそれ。



②いったんドアを開けると、そこは自由に行き来できるようになる

→リストは  
49ページ



作者の設定した(適当な)ストーリーによれば、画面の「+」や「-」は、それぞれプラスのカギ、マイナスのカギでしか開けられないドア。キミ

の持つカギは1回使用するたびにプラスマイナスが反転するタイプの珍しいカギ。このカギを使って、左上のゴールまでたどりつくパズルだ。

早い話が、「+」と「-」のマスを交互に取りつつ、左上まで行けば面クリア。

全6面だが、なかなか手ごわい。とくに3面は作者の勤める難解面だ。ごはんをバランスよく食べていく人向きの軽い感覚のパズルゲーム。



③面クリア直前。この面はプラスが多く取れるように進むのがコツ



# ぐういん

奇妙な音とともに往復するアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM8K  
BY NISHI  
RP部門1画面タイプ



ぜんぜん関係ないような顔をして行きかう「火の玉ブラザーズ」にぶつからないようにひたすら画面上を往復す



① 主人公・ぐういん



② 敵・火の玉ブラザーズ

Mファン創立1周年イベントで「ゲームの神様」と紹介されながら『パロディウス』でバカスカやられまくった編集部Fが大好きなゲームだ。ああ、こんな大きな文字で身の恥を書いてしまった。

「ズー」にぶつからないようにひたすら画面上を往復す

➡ リストは50ページ



シンプルなゲーム。

このゲームのどこがおもしろいのか、ゲーム十字軍で活躍する編集部Fにインタビューしてみました。

——どこがおもしろいの

「音ですね。ぐういん」

——ほかには

「スペースキーだけで遊べる。端についたら勝手にUターンするし。ぐういん」

——ふうん。



③ ぐういんという効果音とともにこんな動きをしながら左右を往復

「ぐういん」

——もう帰っていいよ。

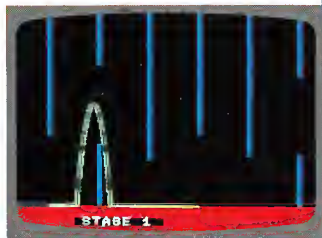
「ぐういん」

# ハイジャンプ HI-JUMP

～遅刻は私の仕事です～

遅刻してしまうキミに送るハイジャンゲーム

MSX2専用VRAM64K  
BY かとりさん  
RP部門1画面タイプ



画面左からスーッと伸びてくる直線がキミだ。やはり今日も健康のため家を5分遅く出てしまった。

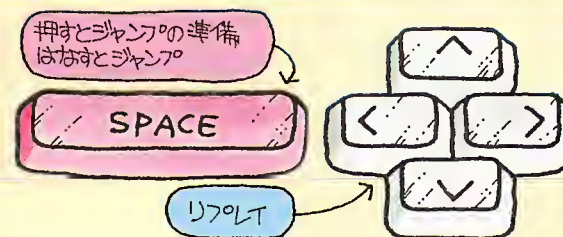
行く手をはばむ壁のまへまできたら適当なところでスペースキーを押す。そのままじっとして、タイミングよく放

あと5分早く家を出ればなんの問題もない。と、わかっていても、毎朝、人々は5分遅く家を出て、学校へ会社へひた走りに走る。遅刻はスポーツだ。適度な運動は体にいい。でも、事故には要注意。

す。すると押した時間に比例した高さにジャンプする。壁を越えたら、さらに次の壁を乗り越えるべく右へ自動的に進んでいく。壁にぶつかるゲームオーバー。

全部で10ステージあり、最後に目的地が現れる。

➡ リストは51ページ



④ 壁の高さにあわせて適当な時間スペースキーを押して、放してジャンプ!



⑤ 先に行くほど厳しくなる



⑥ ぶつかるも美しい



# やさいボーグ

野菜のサイボーグたち  
の押し出し勝ち抜き戦

MSX・MSX2RAM8K  
BY Tai  
RP部門1画面タイプ



赤いやサイボーグがキミ、  
緑のやサイボーグがコンピ  
ュータ。

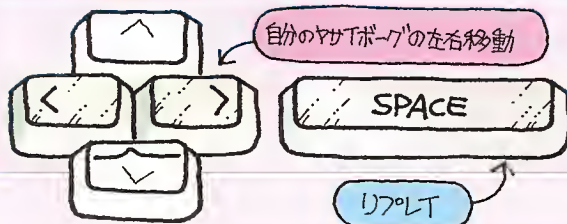
敵はユラユラと微妙に揺れ  
ながら、こちらへ向かってく  
る。やサイボーグどうしがぶ

野菜が自転車に乗ったら、  
ヤサイクリング。野菜が  
訴えたら、野裁判。野菜  
が超能力で戦ったら、ヤ  
サイキックウォー。そし  
て、もちろん、野菜のサイ  
ボーグのことを、ヤサイ  
ボーグといいます。

つかったら、そのときに下に  
いるほうが自分の陣地にはね  
とばされてしまう。

相手との高さの差が大きい  
ほど、遠くにはねとばすこと  
ができるので、うまくタイミ

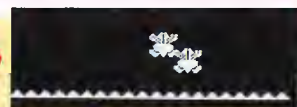
➡リストは  
52ページ



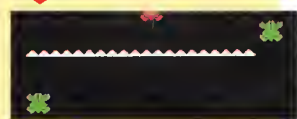
①ヤサイボーグがぶつかると、両  
方とも衝撃で白くなる

ングを取って敵よりもなるべ  
く上の位置でぶつかり、土俵  
の外に押し出してしまうのが  
ゲームの目的だ。

最初の敵を押し出してしま  
うとすぐにおかわりが出てく  
る。おかわりはまえのやつよ



②白くなったまま、下にい  
たほうがはねとばされる

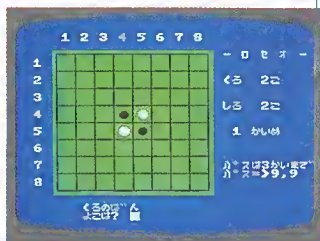


③1個押し出すたびに、下にやっ  
つめたヤサイボーグが表示され  
る。4回目の野菜を押し  
出したらゲームエンド。

# オセオ

タイトルを見ただけで  
わかるパロディゲーム

MSX・MSX2RAM8K  
BY わんたん  
RP部門N画面タイプ(3画面)



退屈なのにとくに遊びた  
いゲームがない、日曜日  
の午後3時ころにふと思  
いつく。パワーアップな  
し『グラディウス』とか、  
『アニマルランド』早解き  
競争とか、多いほうが負  
けの『オセロ』とか。



①黒の碁、白をはさむよう  
に(5)、(8)にコマを置く



②すると、(5)、(8)から上  
の黒がすべて白になる

➡リストは  
53ページ



黒と白にわかれて交互に打  
ちあうとか、敵のコマをは  
さめるところにしか自分の  
コマを置けないのはふつうと同じ。  
コマを置くときは、数字キー  
で座標を1つ1つ指定するや  
り方。

本家の『オセロ』と違うとこ  
ろは、①敵のコマをはさむと、  
はさんだ敵のコマの向こう側  
にある自分のコマが敵のコマ  
になってしまうところ(左の  
写真参照)。



③最後に自分のコマが少ないほうが  
勝ち。頭がこんがらがってしまう

そして、もうひとつ。④最  
後にコマの少ないほうが勝ち。  
ただし、パスを4回してし  
まうと、その時点で負け。

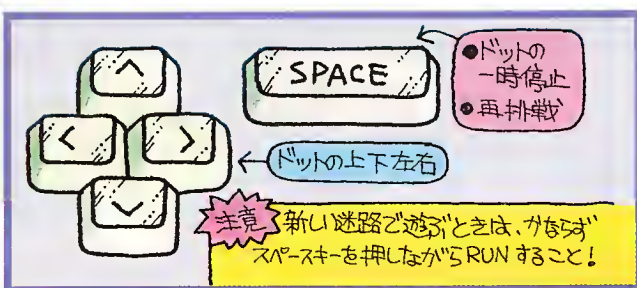


# 迷路探検型完全スクロール ドットアクション

ドットに乗って探検!  
アクション迷路ゲーム

MSX2専用VRAM64K  
BY 和田ひろゆき  
RP部門N画面タイプ(2画面)

リストは  
54ページ



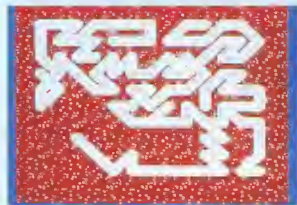
## 迷路ができるまで



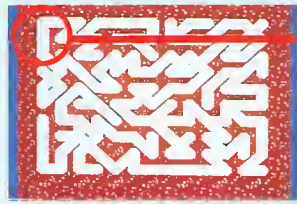
➡ RUN+スペースキー



➡ 迷路をかきはじめる



➡ もうすぐ完成



➡ 完成。スタートは左上から

ライオンさんやトラさん  
に会わないようにリスさん  
をクルミのところまで  
つれて行ってね。でも、  
ライオンさんやトラさん  
はほんとうはいません。  
リスさんもただの点です。  
うそついてごめんなさい。

このプログラムをただなん  
の気なしにRUNさせると、  
迷路が作られず、情けない状  
態になるので、次の点に注意  
してほしい。

①最初は、RUNリターンと  
したら、すぐにスペースキー  
を押していること(迷路を作り  
始めたら放していい)。

②CTRL+STOPでプロ  
グラムを中断させたときは、  
ただRUNすればまえと同じ  
迷路で遊べる。

③新しい迷路で遊びたいとき  
は、CTRL+STOPして  
①と同じように始めること。

このプログラムは、第1に  
迷路作成プログラムである。  
しかし、迷路そのものは、思

## ゴールはこちら



わず近所の幼児に出題したく  
なるくらいのかんたんなもの  
で、そのままでは遊べない。

このゲームのゲームたるゆ  
えんは、その迷路の一部を小  
さな四角で切り取って、完全  
スクロールで遊べるようにし  
たところだ。そのうえ、アク  
ションの要素をプラスしたと  
ころが、最高に新しくおもしろい。

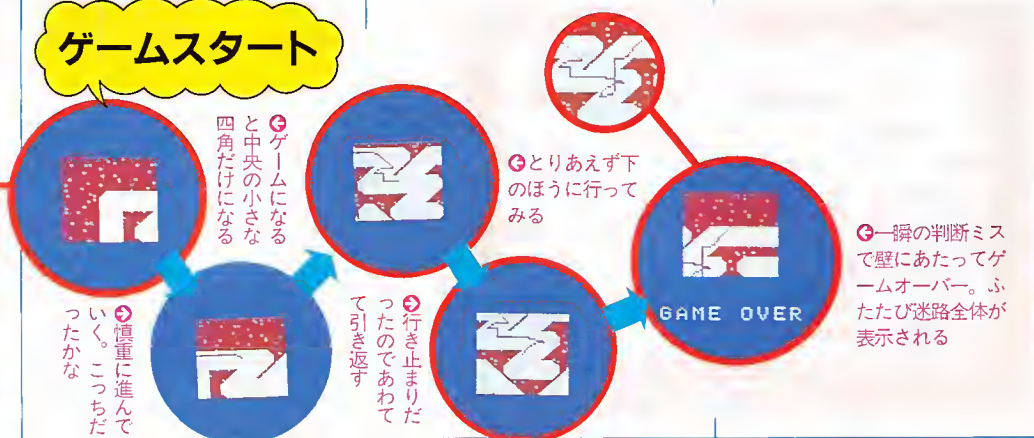
慣性のきいた動きをするド  
ットをカーソルキーで操作し  
て、迷路の右下にあるゴール

までたどりつく。壁にぶちあ  
たったらゲームオーバー。

まず、カーソルキーだけで  
遊んでみてほしい。作者から  
送られてきたバージョンはも  
ともとこれだけだった。激し  
くむずく、闘争心のかきたて  
られるアクションゲームが楽  
しめるだろう。

しかし、どうしてもクリア  
できない人のためにスペース  
キーのブレーキも付け加えて  
おいた。ゲーマー・レベルに  
応じて活用してもらいたい。

## ゲームスタート





# ミニ Bowling

本格プレイが楽しめる  
秀逸ボウリングゲーム

MSX・MSX2 RAM16K  
BY しんたろうの父  
RP部門10画面タイプ(8画面)



山寺の♪オショさんは♪  
ボウリングやりたしボウ  
リング場はなし♪リスト  
をMSXに打ちこんで  
……これさえあればもう  
ボウリング場はいらない。  
全国の山寺のオショさん  
のための秀逸プログラム。

タイトルに「ミニ」がついて  
いるのは、ただの上杉謙遜で  
ある。武田真剣じゃないぞ。  
このゲームは、ゲームプロ  
グラム史上最高のボウリングゲ  
ームだと思う。

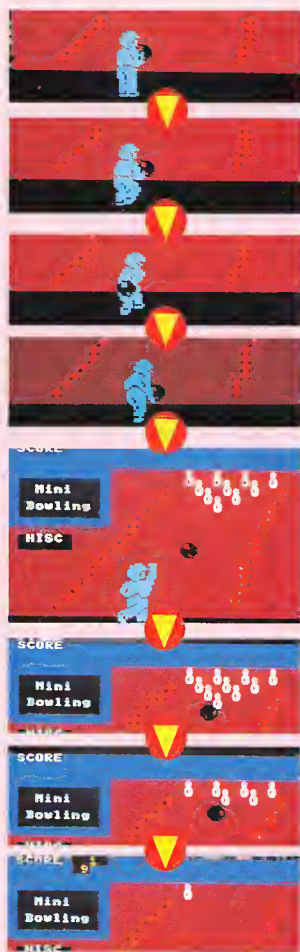
投げる人の位置を左右に設  
定することはできないが、ボ  
ールの左右へのコントロール  
が絶妙で奥が深いのだ。

タイトル画面が表示され、  
テーマミュージックが演奏さ  
れると、デモが始まる。見あ  
きたらスペースキーを押して、  
ゲームを始めよう。

リターンキーを1度押すと  
画面の少年が投球動作を開始  
する。そのままにしておくと、  
いきなり向かって右方向へ強  
烈なガーター(溝にボールが  
落ちること)を投げるので投  
球動作のどこかでスペースキ  
ーを押して、ボールの角度を  
調節しなくてはならない。

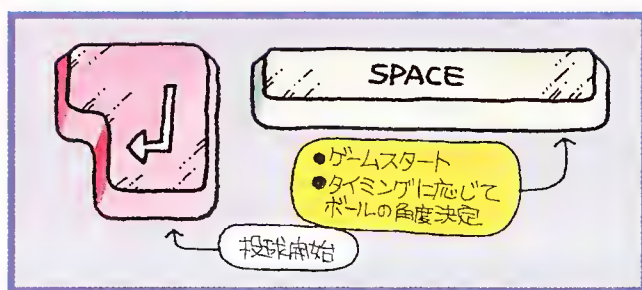
早くスペースキーを押せば  
左ねらいで、遅めに押せば右  
ねらいで投げる。最適のタイ  
ミングを自分の指と感覚で探  
りながら、とりあえず1ゲー  
ムやってみよう。

得点やルールは本物のボウ

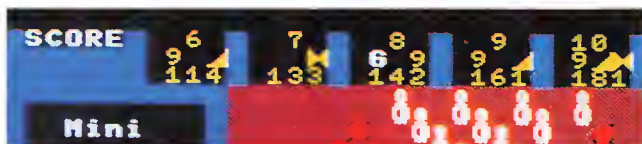


①リターンキーを押すと少年が投  
球動作を開始する。上から4番目  
のフォームのどこかでスペースキ  
ーを押してボールをコントロール  
しよう。9本なら上出来のうちだ

➡リストは  
56ページ



## スコア表示も本格的



①得点は自動的に計算され本格的で完全なスコアをつけてくれる

## スエアを確実に取っていく

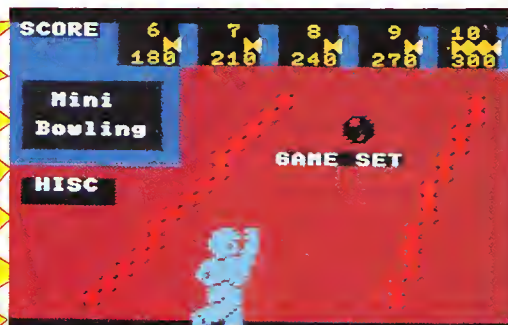


①ピンが左端に残っている場合はち  
よっと早めにスペースキーを押す



①おみごと! スエアを確実に取っ  
ていけばアベレージ200は出る

パー  
フェ  
クト!



①最初から最後までストライクだと最高得点の300点。いわ  
ゆる「パーフェクト」だ。もしこれができたらキミは天才だ

リングとまったく同じ。フレ  
ーム(1ゲームは10フレーム)  
の1回目の投球でピンを倒せ  
なければガーター(G)。2回  
目で倒せなければミス(-)。  
1回目で全部倒せばストライ  
クで、次の2投ぶんの得点を  
加えたものがそのフレームの  
得点になる。2回目の投球で

ピンを全部倒せばスエア。こ  
の場合は次の投球で倒したピ  
ンの数が加算されたものがそ  
のフレームの得点になる。10  
フレーム目だけは特別で、最  
高3回まで投げられる。ただ  
し、2回目の投球でピンを10  
本以上倒していなければそこ  
で終わりで。



# ディレクション DIRECTION

ふたたび

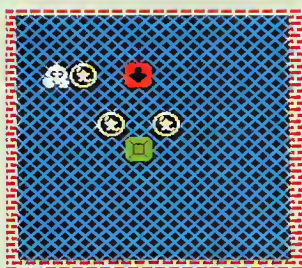
じっくり楽しめる小粒  
のパズルがたっぷり！

MSX・MSX2RAM16K  
BY crane  
RP部門10画面タイプ(9画面)

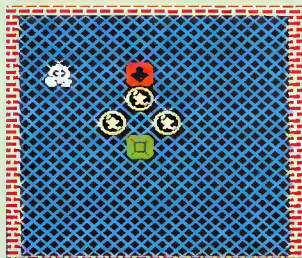
→ リストは  
59ページ



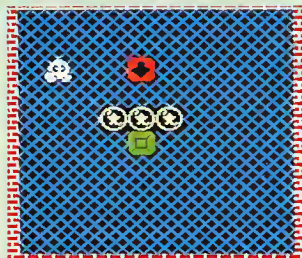
何も考えずに  
ラウンド1を解く



① なにも考えずこの星を下向き矢印に向けて押す



② 矢印のところで星は下の方向へ方向転換する



③ 星が3つならんでラウンド1クリア。デモがわりの面なのだ

ディレクションとは英語で「方向」のこと。このパズルでは矢印の方向がキーポイントとなる。静かな思考と注意力だけが必要な本格パズルゲーム。全部で44面もあるのだからたっぷり楽しめるだろう。

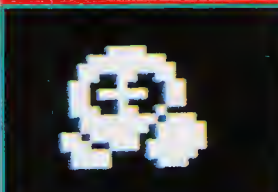
主人公はスマーフくん、作者によれば昭和62年9月10日生まれ。ということは約6か月の赤ちゃんだ。まあそんなことはどうでもいい。

このスマーフくんをカーソルキーで動かして、星を3つ、一直線にならべるのがパズルの目的。縦でも横でもOK。

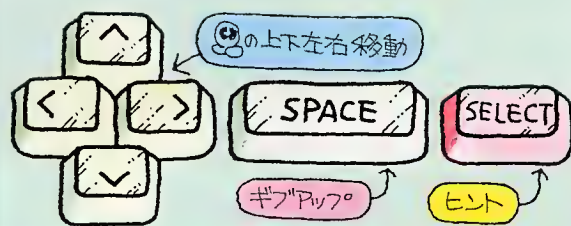
ただし、なにかを動かすたびに画面の「LEFT」の数が減り、0になるとミスになってゲームオーバーになる。

星だけでなく、矢印もブロックもスマーフくんは押すことができるけれど、いったん押すととにかくにぶつかるまではそのまま進んでいくので気をつけること。そのうえ、うっかり外の枠にあてると消えてしまう。もっともジャマな

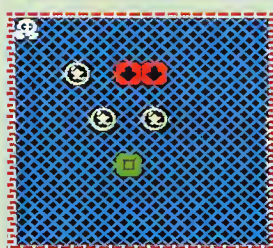
スマーフくん



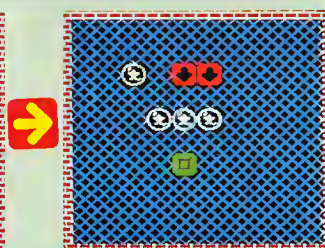
④ 顔の下にいきなり足がついている6か月のスマーフくん



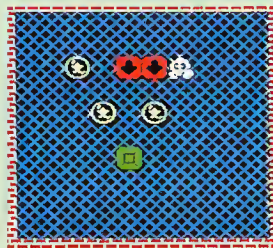
SELECTキーの助けを借りてラウンド2を解く



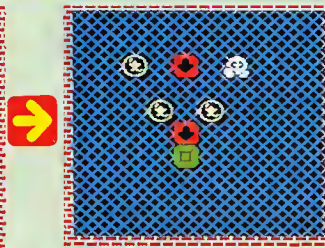
① ラウンド1とよく似ているけれどちょっと違う



② SELECTキーを押すとこんなふうに星の最終位置を表示



③ これで完全にわかった。まず矢印を先に投げておく



④ あとは左側にもどって星を投げればよい。やっぱりかんたん

ブロックをわざと消すことはあるけれど。

矢印は、これになにかがあたると進行方向が矢印の方向に変わる。ブロックや星は、

あたってもただ止まるだけ。どうしていいかわからないときはSELECTキーを押すと最終的な解答の形を示してくれる親切機能もある。

⑤ 矢印。上下左右の4種類ある

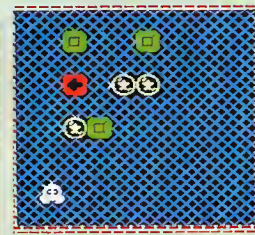


⑥ これを3つならべるのが目的



⑦ ストップパーになるブロック

5手でおぼろげに



⑧ 5手で解く。あの矢印が右向きならかんたんなんだけど



# たこの海岸物語

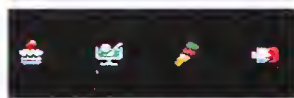
PART2 とうくつ 洞窟編

思考力とキー操作技術  
の両方が必要なパズル

MSX・MSX2 RAM32K  
BY 米屋のチャチャチャ  
FP部門(14画面)



④ 鬼島の番人、  
ばんちゃん ⑤ クリスタル。  
2面で登場



④ 4つの食べ物。全部ばんちゃん  
に食べさせるとステージクリア

やっぱりこの作者は天才  
ではないかとまじめに思  
う。『たこの海岸物語PA  
RT1』『PURE STAR』  
に続いて今度はアクション  
パズルゲーム。プログ  
ラムは長いがおもしろさ  
は編集部が保証する。



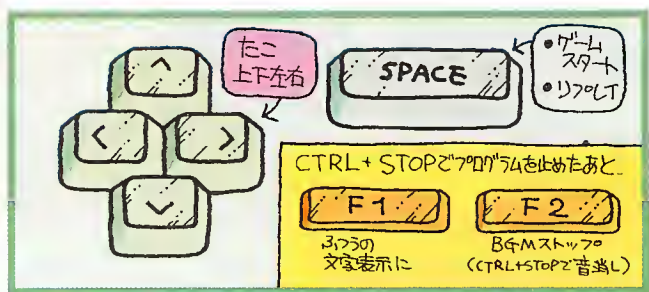
④ PART1では後ろ  
姿しか見えなかった主  
人公のたこ

プログラムをRUNさせる  
と左のような文字が一瞬に  
して斜体文字になり、さっと虹  
色に変わっていくのが鮮やか。

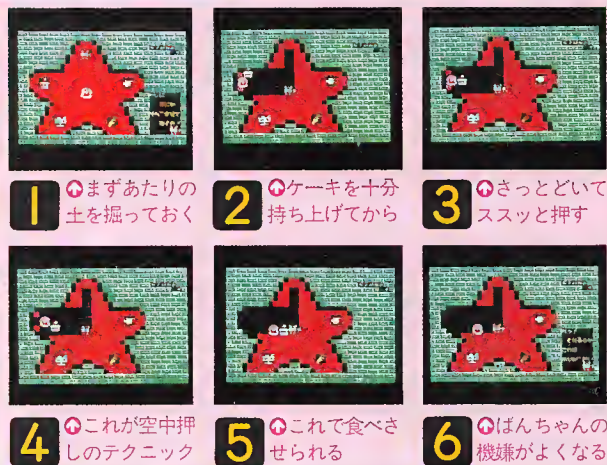
PART1での海岸の戦い  
に勝って、鬼島の洞窟に入  
ったたこはそこを通してもら  
うために番人の「ばんちゃん」の  
機嫌を取る、というのがPA  
RT2のストーリー。

たこ以外は下に何もないと  
落ちてしまう。物を動かす  
ときは、左右に押すか上に持  
ち上げるだけ。2つ以上なら

→ リストは  
62ページ



## ばんちゃんにショートケーキを食べさせる



1 ④ まずあたりの  
土を掘っておく  
2 ④ ケーキを十分  
持ち上げてから  
3 ④ さっとどいて  
スッと押す  
4 ④ これが空中押  
しのテクニック  
5 ④ これで食べ  
せられる  
6 ④ ばんちゃんの  
機嫌がよくなる

でいるとピクとも動かない。  
そのうえ、ばんちゃんは持  
ってきてもらった食べ物を左  
側からしか食べてくれない。  
これだけの悪条件のなかで  
たこに許されたテクニックは、  
空中押しというアクション技  
だけ。これは、持ち上げた食  
べ物をいったん下に落とし、  
それが落ちるあいだに押して

いく緊張感あふれる技だ。  
4つの食べ物を全部ばんち  
ゃんに食べさせれば1ステー  
ジクリア。全8ステージだが  
その中身は濃い。SキーとL  
キーでゲームの一時的なセ  
ーブ/ロードができる。



④ ステージ2の途中経過。へたに  
くずすと取り返しがつかない

## 全ステージ紹介



④ 難解面のステージ  
2。ヒントは右のほ  
うにある写真を見て  
ど、たこの形の面



④ ステージ3。ばん  
ちゃんを最後に上に  
連れていくのがコツ  
④ ステージ6。アイ  
スクランナーは思い  
切って押すしかない



④ ステージ4。どち  
らかというとかんた  
んかもしれない  
④ ステージ7。ばん  
ちゃんには下で食べ  
させるように考える



④ ステージ8。「わ  
とりのあいだが  
解への道



# ファンダム

プログラムファンの王国

## プログラムリストと解説

### プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。ただし、次のことを守ってください。

① RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。② 打ちこみミスではないかを確認。③ どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近く置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

### プログラムリストと解説・もくじ

●ミステリアスゾーン	46
●Doつきあい	48
●D・MAZE	49
●ぐういん	50
●HI-JUMP～遅刻は私の仕事です～	51
●やさいぼーく	52
●ロセオ	53
●迷路探検型完全スクロールドットアクション	54
●Mini Bowling	56
●DIRECTIONふたたび	59
●たこの海岸物語 PART2 洞窟編	62
●MSXの音楽とサウンド	66
●ファンダムハウス	68

### ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは4月30日必着。

もうミスは  
こわくない

## 打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

### テープかディスクにアスキーセーブする

- ①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
- ②RUNする。
- ③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000 > 126  
↑ ↑  
行番号 確認用データ

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。

\*9070行は機種によって異なる。

⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに「アスキー

セーブ」する。

### ●テープの場合

SAVE "CHECK" ①  
でセーブ(CSAVEではない)。

### ●ディスクの場合

SAVE "CHECK", A ①  
でセーブ。

⑤そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切に作る。

### 「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE "CHECK" ①とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN 0 ①

WIDTH 40 ①

としておく。

④GOTO 9000 ①

とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

">"の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う箇所があるはずだ。

⑥修正が終わったら、念のため

④から繰り返す。

⑦データの違うところが無かったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9000-9070 ①

として、「打ちこみミス発見プログラム」を消してしまおう。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、

RUN ①

⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。

万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

## 打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:S=S XOR PEEK(V+I):NEXT I
9060 PRINT USING "#####";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

### 打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

9000>126	9010>167	9020>206	9030>242
9040>95	9050>183	9060>6	9070>リストをよく見る





# ミステリアスゾーン

```

1 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:DEFINT A-Z:WIDTH3
2:KEYOFF:FORI=0TO8:READA$(1),Z(I):SPRITE
$(I)=A$(1)+STRING$(8,0)+A$(-(I>6)):NEXT:
ONSPRITEGOSUB8:A$=STRING$(32,131):W=3
2 E$=CHR$(27):X=3:Y=136:M=M+1:PRINT E$Y*
"A$E$Y3 "A$:VPOKE8208,M*2+31:O=RND(-M-
16)*16:N=M+14:LOCATEO+6,19:PRINTSPC(N+3)
:PRINT E$Y5(STAGE"M" LEFT"W:IFM>100THEN9
3 C=RND(1)*6:A=31+(C>3)*RND(1)*25:B=17+(
C<3)*RND(1)*5+(C=5)*8-(C=4)*3:D=SGN(13.5
-B):FORI=0TO13:SOUNDI,I+Z(C):NEXT
4 S=STICK(0):E=(S=7)-(S=3):B=B+D*((C>1)*
(C<3)+(C=1)*(X+14-N>A)):A=A+(C=0)+(C<4)
:SPRITEOFF:IF(B>16ORB<12)ANDC<4THEND=-D
5 IFY=136THENV=12*STRIG(0)ELSEV=V+2
6 Y=Y+V:X=X+E-(X<2):PUTSPRITE0,(X*8,Y),1
0,E+1:PUTSPRITE1,(A*8,B*8),C+4,C+3:IFX=3
0THEN2:DATA<~■ツッ○1,44,<~□□□~>,49,<~■ゆu>
7 SPRITEON:IFY=136AND O+5<XAND O+8+N>XTHEN
GOSUB8ELSEIFA<10ORB>20ORB<8THEN3ELSE4
8 SPRITEOFF:SOUND13,0:W=W-1:POKE-869,1:I
FWTHENM=M-1:RETURN2ELSERUN:DATA17,B0B B0
B,115,xわゃん°~>,13,<BR~3°f,12,<fろんんゾ<,
9 ERROR16:DATA DDDDDほほ,ほほDDDD,

```



RAM8K

MSX MSX2

遊び方は37ページにあります

BY 梶原草樹



MYSTERIOUS ZONE



2カ月連続3度目の登場で常連になりつつある塚原である。すべて1画面での採用です。ショートや本格も作りたいのですが、学生は多忙なのでできません。このゲームは、個性的な敵キャラクタと効果音に最高の自信があるパクションシリーズの3作目です。前作は、いろいろな理由からボツのようです。採用の影には、誰にも知られることもなく消えていくプログラムがあることを忘れてはいけません。

学生は多忙なので……

## 4 キー入力 ■■■

●スティック入力処理●各敵キャラクタ座標計算

## 5 ジャンプ ■■■

●パクションのジャンプ処理(トリガー入力判定)

## 6 パクション移動 ■■■

●パクション移動処理●敵キャラクタ表示●ステージクリア判定●データ(スプライトパターンと効果音:行1で読みこみ)

## 7 穴の判定 ■■■

●パクションの穴落ち判定●敵キャラクタ退場判定

## 8 アウト ■■■

●アウトのときの効果音●一時停止●ゲーム再開●リプレイ判定処理●データ(行6の続き:行1で読みこみ)

## 9 オールクリア ■■■

●メッセージ表示(故意にエラーを出してメッセージの代わりにしている)●データ(行8の続き:行1で読みこみ)

## リストを打ちこむまえの重要注意

行6や行9のDATA文にある「■」は、&HFFのカーソルのキャラクタなので、このままでは

打ちこめません。次ページにある「打ちこみガイド」を見て打ちこんでください。

### 変数の意味

#### ■スプライト座標

X、Y……パクションの座標⇒X座標Xのみ×8して表示  
A、B……各敵キャラクタの座標⇒×8して表示  
V……パクションY座標増分

#### ■その他の変数

A\$……「◆」32個が入る  
A\$(n)……スプライトパターン定義用(0=ダミー、1=実際のデータ読みこみ)  
C……各敵キャラクタ管理用番号(0=ツインアロー、1=おばけ、2=UFO、3=ボール、

4=下から出てくるトゲ、5=上から出てくるトゲ)

D……敵キャラクタの上昇下降フラグ

E……パクションの左右移動フラグ

E\$……CHR\$(27)が入る(エスケープシーケンス用)

I……ループ用

M……ステージ数

N……穴の数⇒N+3を各ステージの穴の数として使用

O……ステージに応じて発生させる乱数

S……スティック入力用

W……パクションの残り数

Z(n)……各敵キャラクタの効

果音データ用(nがキャラクタの管理用番号)

### プログラム解説

#### 1 初期設定 ■■■

●画面モード設定●スプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定

#### 2 ステージ作成 ■■■

●変数初期設定●各ステージのゲーム画面作成●全ステージクリア判定

#### 3 敵キャラクタ ■■■

●各敵キャラクタの初期値設定●各敵キャラクタの効果音発生



# 1画面テクニック

## ふたたびエスケープシーケンスとは

エスケープシーケンスのエスケープとは、ESCキーのエスケープ(以下ESCと略記)と同じ意味。キャラクタコードを持っているけれど、画面に表示することのできない特殊な制御符号のひとつだ。

このESCに続けて特定の文字をPRINTすると、文字に応じて表のような現象が起こる。この文字列や、機能のことをエスケープシーケンスという。

1画面タイプのプログラムによく使われているのが、LOCATE文のかわりになるエスケープシーケンス。ところが、ESCは、画面に表示されないで、直接には打ちこむことができない。そこで、たとえば

`E$=CHR$(27)`  
というふうに、文字変数に代入しておいて、その変数をESCとして使うわけだ。

LOCATE文のかわりになるエスケープシーケンスの使い方をわかりやすいようにキャラクタコードで書いてみると  
`PRINT CHR$(27)"Y" CHR$( (Y座標)+32) CHR$( (X座標)+32 )"`(表示したい文字)となる。これであたかもLOCATE文を使っているかのように、望みの座標に文字を

表示することができるのだ。

実際に使うときは、X座標やY座標を指定するためのキャラクタコードを実際の文字に置き換えて使う。

たとえば、(10, 10)に文字を表示したいときは、`CHR$(10+32)`つまり、`CHR$(42)`のコードを持つ文字をまず調べる。ダイレクトに

`PRINT CHR$(42)`と打ちこんでリターンキーを押してみよう。画面に、\*が表示される。この文字こそ、`CHR$(42)`なのだ

そこで、`LOCATE 10,10:PRINT "SCORE"`とまったく同じことをエスケープシーケンスでやるには、

`E$=CHR$(27)`をプログラムの最初のほうで設定しておいて  
`PRINT E$"Y"*"SCORE"`とすればいい(図参照)。

左のプログラムでも、道や天井、スコアやゲームオーバーの表示にこのエスケープシーケンスを使っている。

たとえば、行2の  
`PRINT E$"Y"*"A$E$"Y3 "A$`もその1つ。LOCATE文を使って翻訳してみると、

MSXのなかには素敵な妖精が住んでいる。  
エスケープシーケンスという名の……。

## LOCATE文のかわりに使う エスケープシーケンスの仕組み

PRINT E\$"Y"\*"SCORE"

あらかじめ、`CHR$(27)`を入れておく。

LOCATE文のかわりにエスケープシーケンスを使うときに必要な文字(一覧表参照)。かならず、大文字で打ちこむこと。

ここではじめて表示される文字列が登場する。

X座標を指定する、キャラクタコード42の文字。指定する座標値は42-32つまり10になる。

Y座標を指定する、キャラクタコード42の文字。指定する座標は42-32、つまり10になる。ふつうとは逆に、Y座標、X座標の順になることに注意。

## エスケープシーケンス一覧表

※ただし、あらかじめ、`E$=CHR$(27)`としておくこと

PRINT E\$"A"	カーソルを上に移動
PRINT E\$"B"	カーソルを下に移動
PRINT E\$"C"	カーソルを右に移動
PRINT E\$"D"	カーソルを左に移動
PRINT E\$"H"	カーソルをホームポジションに移動
PRINT E\$"Y" CHR\$((Y座標)+32) CHR\$((X座標)+32)	カーソルを(X, Y)に移動
PRINT E\$"J"	画面をクリア
PRINT E\$"E"	画面をクリア
PRINT E\$"K"	カーソル位置から行の終わりまで削除
PRINT E\$"J"	カーソル位置から画面の終わりまで削除
PRINT E\$"L"	1行挿入
PRINT E\$"M"	1行削除
PRINT E\$"x4"	カーソルの形を「■」にする
PRINT E\$"x5"	カーソルを消す
PRINT E\$"y4"	カーソルの形を「」にする
PRINT E\$"y5"	カーソルを表示する

`LOCATE 0,10:PRINT A$:LOCATE 0,19:PRINT A$`となる。同じ行の下の方で

もエスケープシーケンスを使ってステージ数などを表示しているので、こちらのほうは自分で研究してほしい。



100面を超えておめでと

## 打ちこみガイド・この文字に注意

0 THEN 2: DATA ◀ ① ~ ② ツヨ ③ !, 44, < ~ ◻ ◻ ◻ ~, 49, < ~ ■ ゆ ④ u > ⑤

①不等号。SHIFT+「M」の右のキー。ひらがなの「く」ではない。②カーソル。あらかじめ、KEY 1, CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押しておくと、F1キーで打ちこめるようになる。③小さい「ツ」。④破線。SHIFT+「Y」。⑤カタカナの「ロ」。かなキー+CAPキーで、JISでは右下、50音では2段目右端。





# Doつきあい

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は38ページにあります

BY 土谷哲ぢ



1画面に圧縮するのが楽しくて

はい！ 土谷哲ぢです。今年の1月にA1Fを買いました。家庭用のテレビを使っているのでも左右の端が見えないし、色もハッキリしないし、ま、いいけど……。このゲームを作ってみたら、1画面より5行くらいオーバーしただけ1画面に圧縮するのが楽しくて、それで、うまい具合に1画面に収められちゃったわけ。だけど、このゲームは2人用なので、まだ1度も遊んでないの(テストはしたけど)。最初は、作るんじゃないかと思っただけだね。そういえば、このゲームの前に送った『てけとこスライム』は、地獄のボリにはまったのでしょうか。最後に、広島は、いなかなので東京に行きたいな。

```

1 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,3:KEYOFF:DEFINT A
-Z:ONSPRITEGOSUB6:PLAY"T255V1505L64S0M10
0":WIDTH32:FORI=0TO40:A=RND(1)*30:B=RND(
1)*21:LOCATEA,B:PRINT".":NEXTI:SPRITE$(0
)="す~$B~けf":X(0)=60:Y(0)=165:W(0)=-7:X(
1)=190:Y(1)=165:W(1)=-7:S(0)=10:S(1)=10
2 FORI=0TO1:K=STICK(I):Q(I)=Q(I)+((K=7)-(
K=3)):X(I)=X(I)+Q(I):W(I)=W(I)+(STRIG(I
))*2:Y(I)=Y(I)+W(I):W(I)=W(I)+1
3 IFX(I)>248THENX(I)=248:Q(I)=-5:GOSUB7E
LSEIFX(I)<0THENX(I)=0:Q(I)=5:GOSUB7
4 IFY(I)<0THENY(I)=0:W(I)=5:GOSUB7ELSEIF
Y(I)>183THENY(I)=183:W(I)=-5:GOSUB7
5 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),5+I,0:SPRITEON:
NEXTI:GOTO2
6 SPRITEOFF:PLAY"ED":SWAPQ(0),Q(1):SWAPW
(0),W(1):RETURN
7 COLOR10,,13:PLAY"BA":S(I)=S(I)-1:LOCAT
E10,0:PRINTUSING"1P ##";S(0);:PRINTUSING
"-## 2P";S(1):IFS(0)>0ANDS(1)>0THENCOLOR
15,,3:RETURNELSE:PLAY"CCGGAAGGFEEDD":LO
CATE10,10:IFS(0)>S(1)THENPRINT"1Pの 勝ちぢゃ
!"ELSEIFS(0)<S(1)THENPRINT"2Pの 勝ちさゝんす!"
8 IFINKEY$=CHR$(13)THENRUNELSE8
  
```

## 変数の意味

### ■スプライト座標

X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標(0=1プレイヤー、1=2プレイヤー)  
Q(n)、W(n)……プレイヤーの座標増分

### ■テキスト座標

A、B……背景の星の座標

### ■その他の変数

I……ループ用  
K……スティック入力用  
S(n)……プレイヤーの体力

## プログラム解説

### 1 初期設定 ■■■

●初期設定●PSG設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定  
●星表示●スプライトパターン定義●変数初期設定

### 2 スティック入力 ■■

●スティック入力処理●プレイヤーの座標の計算

### 3~4 ゲーム判定 ■■

●まわりの壁に当たったか●当たった場合行7へ

### 5 プレイヤーの表示

●各プレイヤーの表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●行2へ飛ぶ

### 6 衝突判定 ■■■

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●プレイヤーの座標増分を交換する(跳ね返りの処理)

### 7 勝敗表示 ■■■

●スコア計算●スコア表示●勝敗判定●メッセージ表示

### 8 リプレイ ■■■

●リプレイ処理







ディーメイズ

## D・MAZE

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は38ページにあります

```

1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,7,7:KEYOFF:F
ORI=0TO31:VPOKE1072+I,ASC(MID$("■ほほほほ■▲
■■■■■■■■■■▲ろろろ▲。○○○。~~~<■<fテ",I+1,1)):NEXT:V
POKE8208,228:VPOKE8209,80:R=1:READA$
2 VPOKE8210,102:FORI=0TO9:LOCATE10,6+I:P
RINTSTRING$(10,136):NEXT:FORI=0TO7:B$=RI
GHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2
+1,2))),8):FORJ=0TO7:LOCATE11+J,7+I:PRIN
TCHR$(VAL(MID$(B$,J+1,1))+134):NEXTJ,I:L
=0:X=18:Y=14:LOCATE11,7:PRINT"あ"
3 S=STICK(0):A=(S=7)-(S=3):B=(S=1)-(S=5)
:V=VPEEK(6144+X+A+(Y+B)*32):IFV=134ANDL=
0ORV=135ANDL=2THENL=(V=135)+1-(V=134)ELS
EIFV=145THEN5ELSEIFNOT(V=32)THENA=0:B=0
4 LOCATE12,18:PRINT"ROUND"R:X=X+A:Y=Y+B:
LOCATEX-A,Y-B:PRINT" ":LOCATEX,Y:PRINT" "
:FORI=0TO40:NEXT:IFINKEY$=" "THEN2ELSE3
5 R=R+1:IFR>6THENLOCATE8,10:PRINT"CONGRA
TULATIONS!":IFINKEY$=CHR$(13)THENRUNELSE
5:ELSELOCATE11,10:PRINT"CLEAR":READA$:PL
AY" T255V1507EECDCFF":GOTO2
6 DATAAFFFFF96FBEFD6FD,80490101108A0560,
84000008CE008289,E6FFAA7FDFF55E6B,F9BEF5
FFD67B5EB5,EAFEFFE7DEFFDAFB

```

BY 足ギーネ



アドベンチャーゲーム制作中

私があの有名な「足ギーネ」です。このゲーム、なかなか難しいぞんしょ。それでも苦労したさあますからね。一時は1日1回の割合でゲームを作ってたんだ。これもそのうちの1つ。あとは全部ボツ！ やっぱりおもしろくなかったんだらうなあ。いま、アドベンチャーゲームを制作中。話す、取る、調べる、見るの4つのコマンドでゲームを進めていく。MSX2用だから、なかなかグラフィックもきれいだし、乞う御期待でっせ！

## 2 ゲーム画面表示

●ゲーム画面表示 ●変数初期設定 ●ゴール表示

## 3~4 プレイヤー移動

●プレイヤー移動判定処理 ●ゴール判定 ●プレイヤー表示 ●ギブアップ判定処理

## 5 ゲームクリア処理

●ゲームクリア判定 ●リプレイ処理 ●ラウンドクリア処理

## 6 データ

●ラウンドデータ(行1、行5で読みこみ)

## リストを打ちこむまえの重要注意

行1にある「■」は&HFFのカーソルのキャラクタ、「▲」は&HFEの空白なので、このまま

では打ちこめません。「打ちこみガイド」を見て打ちこんでください。

## 変数の意味

## ■テキスト座標

X、Y……プレイヤーの座標  
A、B……プレイヤー座標増分

## ■その他の変数

A\$……ラウンドデータ読みこみ用  
B\$……ゲーム画面表示用

I、J……ループ用  
L……プレイヤーの状態  
R……ラウンド数  
S……スティック入力用  
V……プレイヤーの進行方向の座標上にあるキャラクタコード

## プログラム解説

## 1 初期設定

●初期設定 ●キャラクタパターン定義 ●キャラクタの色設定 ●ラウンドデータ読みこみ

打ちこみガイド・この文字に注意

```

ORI=0TO31:VPOKE1072+I,ASC(MID$("■ほほほほ■▲
■■■■■■■■■■▲ろろろ▲。○○○。~~~<■<fテ",I+1,1)):NEXT:V

```

①カーソル。②空白。( &H20のスペースではない)。KEY 1, CHR\$(255):KEY 2, CHR\$(254)と打ちこんでリターンキー押すとF1キーでカーソル、F2キーで空白が打ちこめるようになる。ただし「▲」は、画面上では空白になる。③「半濁点」。かなモードで、50音配列はキーボードの3段目右端のキー、JIS配列は2段目右端のキー。



プロダクト集

【あて先】封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記して、裏には住所と氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで。なお、応募作品は返却できません。また、掲載作品の著作権は徳間書店に帰属するものとします。【採用の特典】掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを差し上げます。⇒





# ぐういん

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

BY NISHI

とてもいい経験になりました



どもっ！ NISHIです。初投稿で初採用ってとてもナイスなことなんですね。ぼくがBASICをやり始めたのは「フェアリーストーリー」を改造することからでした。キャラクタデータからはじまって、プログラムへと発展しました。結局はうまく動きませんでした。とてもいい経験になりました。それからゲームよりプログラムが好きになり、プログラムしまくりました。ただ、ぼくはMSXを持っていないので友達の家でやり友達にアイデアを出してぼくがプログラムするというようになりました。今度の採用も友達のおかげです。みんな！ありがとうございます！

```

1 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,4:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINT A-Z:ONSPRITEGOSUB7:FORI=0TO31:REA
DD$:VPOKE14336+I,VAL("&H"+D$):NEXT
2 PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE10,9:PRINT"<
  う い ん !":LOCATE8,12:PRINT"PUSH SPACE K
  EY !":IFSTRIG(0)THENPLAY"V15L3206CDFEGFD
  GAABBB":FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:SOUND
  8,13:CLS:SPRITEON:S=0:P=0ELSE2
3 X=40:Y=90:Z=0:V=3:M=20:L=2:A=0:D=1
4 PUTSPRITE0,(X,Y),7,P:PUTSPRITE1,(L,M),
  2,2:PUTSPRITE2,(248-L,191-M),5,3:X=X+V:I
  FX>230ORX<20THENV=-V:X=X+V:P=(V>0)+1
5 S=S+1:IFY<0ORY>184THEN7ELSE SOUND0,Y+45
  :Z=Z+STRIG(0)*2+1:IFA=13ORA=-13THEND=-D
6 L=(L+2)MOD248:Y=Y+Z:A=A+D:M=M+A:GOTO4
7 SPRITEOFF:Z=-6:FORI=0TO1:Y=Y+Z:Z=Z+1:I
  =-(Y>189):PUTSPRITE0,(X,Y):SOUND0,Y+45:N
  EXT:SOUND0,0:LOCATE11,6:PRINT"GAME OVER
  ":H=(H<S)*-S+(H>S)*-H:LOCATE11,9:PRINT"
  SCORE":S:LOCATE13,11:PRINT"TOP":H:FORI=0
  TO1:I=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:CLS:GOTO2
8 DATA 00,18,58,3F,2C,18,6C,D8,00,18,1A,
  FC,34,18,36,1B,C0,70,3C,7E,6A,7E,3C,E7,0
  3,0E,3C,7E,56,7E,3C,E7

```

## 変数の意味

### ■スプライト座標

X、Y……ぐういんの座標  
 V、Z……ぐういんの座標増分  
 L、M……火の玉ボーイズの座標  
 A……火の玉ボーイズのY座標増分

D……火の玉ボーイズのY座標増分制御用

### ■その他の変数

D\$……スプライトパターンデータ読みこみ用  
 H……ハイスコア  
 I……ループ用

P……ぐういんの向き  
 S……スコア

## プログラム解説

### 1 初期設定 ■■■

●初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●スプライトパターン定義

### 2 タイトル画面表示

●タイトル画面表示●トリガー入力処理●効果音●PSG設定●スプライト衝突時の割りこみ許可●変数初期設定

### 3 変数初期化 ■■■

●変数初期設定

### 4 ぐういん表示 ■■

●ぐういん表示●火の玉ボーイズ表示●ぐういんのX方向移動

### 5 ぐういん移動 ■■

●スコア計算●ぐういんが上下のかべにあたったかの判定●ぐういんのY座標増分設定(トリガー入力)●火の玉ボーイズのY座標増分設定

### 6 火の玉ボーイズ移動処理

●火の玉ボーイズ移動処理●ぐういんのY方向移動●行4へ

### 7 ゲームオーバー ■■■

スプライト衝突時の割りこみ禁止●ぐういん落下処理●メッセージ表示●スコア、ハイスコア表示●リプレイ処理

### 8 データ ■■■

●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)



上手に避けて、上手にターン





ハイジャンプ

# HI-JAMP ~遅刻は私の仕事です~

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は39ページにあります

By phenix



ちゃんと会社が出てきます

ぼくは川越東高校に通っている大沢元春です。もし学校でぼくに会っても声をかけないでください。4月はクラスがえの季節なので、鈴木君や、おすぎさんや、ペギー君と別れてしまうので悲しいです。このゲームは自分が会社に行くゲームです。だから最終面には、ちゃんと会社ができます。会社を見たあなたは感動のあまり泣いてしまうと思います。1画面でありながら、こんなに内容のつまってるゲームはないだろうと思います。ちなみに1月にMSX2を買って、初めて作ったゲームが採用されてしまったので、少しうれしかった。それでは酒井法喜とがんばってください。

```

10 COLOR15,0:SCREEN5:F=2:G=70:Y=179:J=0
20 V=1:C=4:OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS#1
30 CLS:FORI=30TO240STEP40:LINE(I,0)-(I+F,180),C,BF:L=RND(1)*130+40:LINE(I,L)-(I+F,L+G),1,BF:NEXT:LINE(0,180)-(255,210),6,BF:PRESET(50,183):PRINT#1,"STAGE";V
40 IFV=10THEN110ELSEFORX=0TO255
50 IFSTRIG(0)=-1ANDM=0THENJ=J-1:BEEP:D=1:GOTO50ELSEIFD=1THENM=1
60 IFM=1THENJ=J+1:Y=Y+J:S=S+ABS(J):IFY>179THENM=0:J=0:D=0:Y=179
70 IFPOINT(X,Y)=CORY<0THEN100
80 LINE(X-2,Y1)-(X,Y),3,B:Y1=Y:NEXT:F=F+.5:G=G-5:V=V+1:C=C+1:IFV<>12THEN30
90 PRESET(200,40):PRINT#1,"まにあつた"
100 FORI=20TO15:Z=I*2:LINE(X+Z,Y+Z)-(X-Z,Y-Z),I,B:NEXT:PRESET(50,80):PRINT#1,"GAME OVER SCORE";S:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
110 LINE(200,50)-(240,180),14,BF:FORI=0TO7:LINE(205,58+I*16)-(235,68+I*16),7,BF:NEXT:V=V+1:GOTO40
    
```

## 変数の意味

### ■グラフィック座標

X、Y……主人公の座標  
Y1……主人公の直前のY座標  
J……主人公のY座標増分  
F……障害物の太さ  
G……障害物の上下間隔  
L……障害物のすきまのはじまる座標  
Z……ビルのY座標増分

### ■その他の変数

C……障害物の色  
D……スペースキーが押されているかの判定用  
I……ループ用  
M……ジャンプ判定フラグ(1=ジャンプ)  
S……スコア  
V……ステージ数

## プログラム解説

### 10~20 初期設定 ■■■

●初期設定※1 ●変数初期設定  
●変数初期化 ●グラフィック画面に文字を表示するための宣言

### 30 画面表示 ■■■

●ゲーム画面表示

### 40 ステージ数判定

●ステージ数の判定(10面ならば行110へ飛ぶ)

### 50 キー入力処理 ■■■

●トリガー入力判定 ●ジャンプの高さ決定

### 60 ジャンプ ■■■

●ジャンプの高さ処理 ●スコア処理 ●着地判定 ●キー入力判定用変数および主人公のY座標用変数の初期化

### 70 衝突の判定 ■■■

●障害物に衝突しているか、または天井に衝突しているかの判定(衝突の場合ゲームオーバーとなり、行100へ飛ぶ)

### 80 主人公の表示 ■■■

●主人公の表示 ●次の面のステージ表示用変数の設定 ●ステージ数の判定(10面クリアならばそのまま行90へ、それ以外は行30へ飛ぶ)

### 90 メッセージ表示 ■

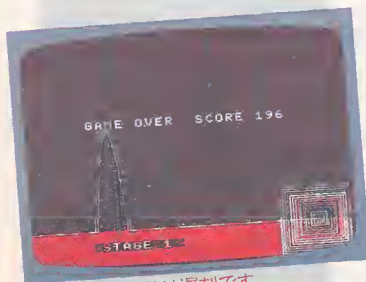
●最終ステージのメッセージ表示

### 100 ゲームオーバー

●主人公の爆発表示 ●ゲームオーバーのメッセージ、スコアの表示 ●リプレイ処理

### 110 ビルの表示 ■■■

●ビルの表示(表示後行40へ)



あわれ、私は遅刻です

※1 このプログラムはMSX2専用ですが、MSXでも遊べる方法があります。行1にあるSCREEN5をSCREEN2に変更するのです。ただし、

SCREEN2はSCREEN5にくらべ、線やメッセージの表示で少し苦しい面がありますが、どうしてもMSXで遊びたい方は、ぜひ、お試しを!





# やさいぼーぐ

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

```

1 KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,2:WIDTH30
2 FORI=0TO3:VPOKE360+I,VAL("&H"+MID$("18
3 C7EFF",I*2+1,2)):NEXT:LOCATE5,16:PRINTS
TRING$(20,45):FORI=0TO30:A$=A$+CHR$(VAL(
"&H"+MID$("0246AED66A160A1F3F3F3FDFE77B3
10080CAEAD6ACD0A0F0F8F8F8F6CEBC18",I*2+1
,2)):NEXT:SPRITE$(0)=A$:P=4:SPRITEON
3 A=48:B=104:C=192:D=82:E=-6:F=0:ONSPRIT
EGOSUB7
4 E=E+1:F=F+1:IFB>109THENE=-6:PLAY"O4G"E
LSEIFD>109THENF=-7:PLAY"T255L8SM500004C"
5 PUTSPRITE0,(A,B),6,0:PUTSPRITE1,(C,D),
2,0:S=STICK(0):A=A+4*(S=7)+4*(S=3)*(A<C)
:C=C+P*(A<C)+RND(1)*6:IFA>34ANDC<208THEN
B=B+E:D=D+F:GOTO 4ELSEPLAY"SM5000L6404BG
FEL4C":IFA<=40THEN:LOCATE11,7:PRINT"やられた
みたい。":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
6 PUTSPRITEP,(8+(P-2)*20,160),2,0:P=P+1:
IFP<8THEN 3:ELSELOCATE9,7:PRINT"せんふ"やっ
けた!!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
7 SPRITEOFF:G=(B>D)*(B-D):H=(B<D)*(D-B):
PLAY"O5A":FORI=0TO3:A=A+G:C=C-H:PUTSPRIT
E0,(A,B),15,0:PUTSPRITE1,(C,D),15,0:NEXT
:SPRITEON:RETURN
  
```

BY TAI

ソフトがなくて困る



秋田は、田舎である。いわゆる一部地域である。だからソフトがなくて困る。すごく困る。『ビクセル3』を手に入れるため、高い金を出して、Jで仙台まで行かなければいけなかった。『小林ひとみのパズルインロンドン』が欲しいけど入荷する見込みはなさそう……。かわいさとみが、菊池工場のパズルなんかもだしてほしいTaiです。ところで、MSX・FAN特製デレカはまだかな？

## 変数の意味

### ■スプライト座標

- A、B……自分の座標
- C、D……敵の座標
- G、E……自分の座標増分

- H、F……敵の座標増分
- P……敵のジャンプ時における移動距離(ただし一時的に残りの敵数カウント用および負かした敵の表示X座標用となる⇒行

6で、8+(P-2)\*20して表示)

### ■その他の変数

- A\$……スプライトデータ読みこみ用
- I……ループ用
- S……スティック入力用

## プログラム解説

### 1 初期設定1 ■■■

- 初期設定

### 2 画面表示 ■■■

- 画面表示●スプライトパターン定義●変数初期設定●スプライト衝突時の割りこみの許可

### 3 初期設定2 ■■■

- 変数初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定

### 4 座標処理 ■■■

- 自分と敵のY座標増分(ジャンプの高さ)の設定●効果音

### 5 キャラクタ表示

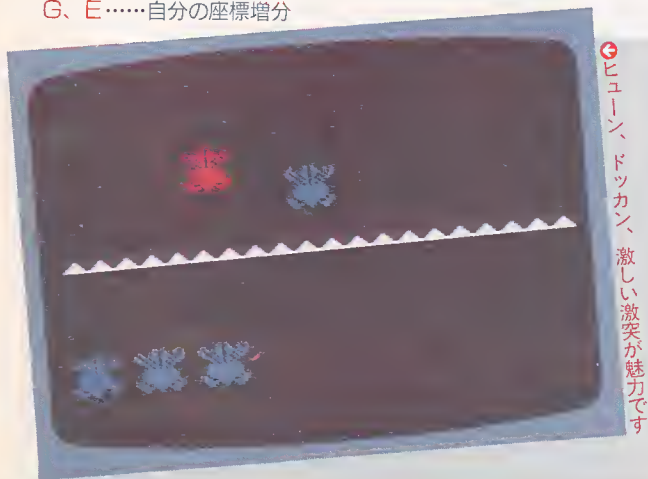
- 自分と敵の表示●スティック入力処理●自分と敵のX座標設定●ゲームオーバー判定処理●負けた場合のリプレイ処理

### 6 負かした敵の表示

- 負かした敵の表示●勝った場合のリプレイ処理

### 7 スプライト<sup>2</sup>割りこみ処理 ■■■

- スプライト衝突時の割りこみ禁止●ぶつかったときの自分と敵のX座標設定●自分と敵の表示●スプライト衝突時の割りこみ許可



ヒューン、ドッカン、激しい衝突が魅力です









迷路探検型  
完全スクロール

# ドットアクション

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は41ページにあります

```

1 DEFINT A-W:COLOR15,6,4:DIMS(15,15),W(66
):DEFFNR(Q)=RND(1)*Q+1:SCREEN5:CIRCLE(7,
7),5:PAINT(7,7):COPY(0,0)-(15,15),RND(-T
IME)TOW:OPEN"GRP:"AS1:IFSTRIG(0)=0THEN11
2 SETPAGE1,1:COLOR,6:CLS:A=8:B=6
3 FORI=0TO39:PSET(FNR(31),FNR(31)),14:NE
XT:FORI=0TO7:FORJ=0TO6:COPY(0,0)-(31,31)
TO(I*32,J*32),,PSET:NEXT:NEXT
4 FORI=0TO255:S(I/16,IMOD16)=0:NEXT:FORI
=0TO14:S(I,0)=1:S(I,11)=1:S(0,I)=1:S(14,
I)=1:NEXT:FORI=0TO14:S(I,0)=1:S(I,11)=1:
S(0,I)=1:S(14,I)=1:NEXT
5 FORT=2TO130:COPYWTO(A*17,B*17),,OR
6 U=FNR(3)-2:V=FNR(3)-2:C=7:S=FNR(8)
7 S(A,B)=1:IFS(A+U,B+V)=0THEN10
8 S=SMOD8+1:C=C-1:IFC>0THENU=(S>5)-(S>1A
NDS<5):V=(S=8ORS<3)-(S>3ANDS<7):GOTO7
9 A=FNR(13):B=FNR(10):ONS(A,B)+1GOTO9,6
10 FORI=4TO17STEP4:COPYWTO(A*17+U*I,B*17
+V*I),,OR:NEXT:A=A+U:B=B+V:NEXT:CIRCLE(2
28,177),5,7:PAINT(228,177),7:SETPAGE,0
11 COLOR,0:CLS:SETPAGE0,1:LINE(0,0)-(255
,211),6,BF,OR:D=23:X=21:Y=X:U=0:V=0:S=0
12 T=STICK(0):IFSTRIG(0)THENU=0:V=0:S=0
13 S=T-S*(T=0):U=U+(S>5ANDU>-9)-(S>1ANDS
<5ANDU<9):V=V-(S=8ORS=1ORS=2)*(V>-9)-(S>
3ANDS<7ANDV<9):X=X+U/9:Y=Y+V/9:P=POINT(X
,Y):IFPMOD8<>6ANDP<>7THENPSET(X,Y),13:A=
X:B=Y:A=A+(A<D)*(A-D):B=B+(B<D)*(B-D):CO
PY(A-D,B-D)-(A+D,B+D)TO(104,80),0:GOTO12
14 PLAY"V15TO5L8GGFEDDC","V12TO6L8CCDEF
F":SETPAGE,0:P=(P=7):DRAW"BM93,144":PRIN
T#1,MID$("GOAL IN !GAME OVER",10+P*9,9)
15 ON2+PLAY(0)GOTO15:IFP<0THEN2ELSESETPA
GEP#99:P=P-(P<99):ON2+STRIG(0)GOTO11,15

```

BY 和田ひろゆき

みなさん進学進級  
おめでとーございます

おひさ。3カ月ぶりに再登場した和田です。もう4月か……。桜がきれいですね。みなさん進学進級おめでとーございます。こっちはまだ期末試験前でヒーヒー(カラムーチョではない)言っているというのに。うらやましい。進学進級できなかった方は、まあ、その、ごめんなさい。ひええ、もう高2か。遊んでられるのもあとどのくらいだろうか。留年したら、もう1年遊べるなあ。このゲームですが最初にスペース押さずに始めるといきなり妙な画面がでることがあります。気をつけましょう。これの形があつたTAGOSAKUだと言てわかる人は何人いでしょうか。TAGOSAKUは名作です。欲しい人はディスクを持ってはくの家に来たら移植版をわけてあげます。ところでイラストを描いてくれたNくん、どうもありがと。今度何かおごつてあげるからね。ところでXYEは?



この短さでこの美しさやつてくれます

## 変数の意味

### ■グラフィック座標

X、Y……自分の座標  
U、V……自分の座標増分(迷路の道を作るときの座標増分)  
D……迷路を表示する大きさ  
A、B……迷路の表示する部分の左上の座標(迷路作成時、道の状況をチェックするのに使う)  
W(n)……迷路の道を描く「●」のパターンが入る

### ■その他の変数

C……道の長さカウント用  
I、J……ループ用  
P……自分が行く座標のカラーコード(壁との衝突判定用)/迷路全体表示のタイミング用

Q……ユーザー定義関数の引数用(ダミーなので実質的には使われない)

S……ドットの方  
S(n, m)……迷路作成時の道の状況が入る  
T……スティック入力用

## プログラム解説

- 1 初期設定
- 2 迷路作成開始
- 3 背景ののりの作成
- 4 道の状況を初期化して迷路のワクを作る(道の状況が入る配列に仮想的に作るだけなので、画面には表れない)
- 5 道を作り始める
- 6 道を作る方向を決める
- 7 行で決めた方向にすでに

道があるかどうかの判定

- 8 道を作る方向の変更(道をつくねくねさせるため)
- 9 道を作り始める位置の決定
- 10 道を1本作る、道を作り終わったらゴールを描く
- 11 ゲームを始める初期化
- 12 スティック、トリガー入力、

ブレーキ処理

- 13 ゲームを行う(キー入力による進行方向の決定/自分の座標計算/ゲームオーバー、面クリア判定/迷路の部分表示)
- 14 ゲームオーバー処理と面クリア処理
- 15 リプレイ処理

## プログラム確認用データ

(使い方は45ページを  
見てください)

1>170	2>218	3>162	4>24
5>197	6>165	7>111	8>201
9>165	10>123	11>13	12>127
13>186	14>13	15>40	



当選者  
発表

●3月号FFBプレゼント当選者①、「工画堂の特製テレカ」=〈千葉県〉山田好男〈埼玉県〉増沢みゆき〈愛知県〉川口太子〈岐阜県〉野口孝利〈大阪府〉矢野健太郎〈和歌山県〉福良博子〈兵庫県〉寺嶋忠宏〈徳島県〉松永尚也・岡田章宏〈広島県〉金丸裕・「ダブルビジョン」=〈北海道〉青木雅人〈大阪府〉間利子さとみ・「T. N. T.」=〈福島県〉古内強・「メイキング・オブ・アシュギネ」=〈北海道〉村上良和〈岩手県〉時館有生子



# アルゴリズム遊び

こんな短いプログラムで迷路が作れる  
不思議でためになるアルゴリズムのお話

## かんたんな迷路作成アルゴリズム

### 迷路のための道作り

「迷路探検〜」では画面をすべてカベにしておき、そこに道を作っている。人間が迷路を描くときと同じような方法だ。道はそこらへんの道路と同じように、どこかでつながるように作っている。だから、スタートやゴールは道の上ならどこに設けてもいい。迷路探検では左上と右下に設けているが、これには理由がある。迷路の作り方からして、そこにならず道が作られるからなのだ。

### 迷路作成プログラムのこと

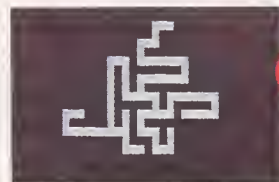
右のリストは迷路探検と同じ方法で迷路を作るプログラムだ。MSX用なので、スクリーンモード0の画面にキャラクターで道を描くようにした。このため迷路探検では8方向にのびていたのを4方向にし

かのびないようにしてある。

### 迷路を作るための準備

プログラムの行100から行120は画面モードなどの設定で、行130からが迷路を作るための初期設定だ。

行130では迷路の大きさと道を作り始める座標を決めている。MX、MYに入れる値を変えると作る迷路の大きさが変わる。作りたい迷路の大きさの半分の値を入れればいい(道とカベのセットで数えるため)。AとBの値は1(迷路の左上)でもいいのだけれど、迷路探検に合わせて8と6にしている。ここの値は1以上でMX、MY以下ならどんな値でもいい。

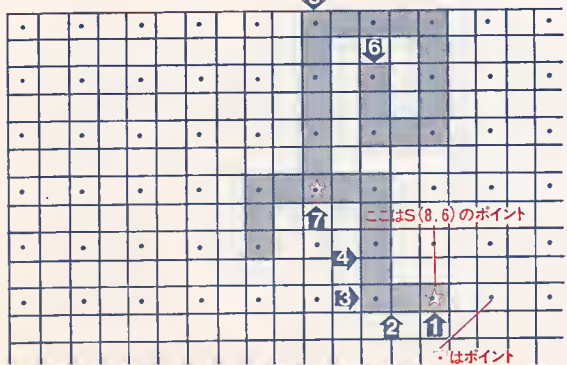


④ 白い部分が道。下図を参照しながら画面を見ともしろい



⑤ 迷路完成。音が鳴ってスペースキー入力待ちになる。RUNすること違う迷路を作る

### こうして迷路が生まれてくる



●矢印のなかの数字順に過程を見よう。①このポイントに「@」(白い四角にパターン定義)を置くことから始める。そのポイントに対応する配列S(n, m)に1を入れて、プログラム上の目印にする。道を伸ばす方向(S)を決め、座標増分U、Vを計算(行190~200)。②次のポイントまで「@」を置いていく(行250~270)。③いざだば乱数で方向を決める。その方向に「@」があったら(このときに配列Sを利用)やりなおし。④「@」のないポイントに向かってどんどん道を作る。⑤迷路の外側に対応する配列Sにはすべて1を入れている(行140~150)ので道は外にはみでない。⑥行きどまりのときは別のポイントに移る。ただし、すでに「@」を置いてあるポイントに限る(行240)。⑦結局このポイントに決定。ここでは左に道を伸ばしている。

## 迷路作成プログラム MSX (RAM8K) MSX2

```

100 SCREEN0:DEFINT A-Z:COLOR15,0
110 WIDTH40:R=RND(-TIME)
120 FORI=0TO7:VPOKE2560+I,255:NEXT
130 MX=20:MY=11:A=8:B=6:DIMS(MX+1,MY+1)
140 FORI=0TOMX:S(I,0)=1:S(I,MY)=1:NEXT
150 FORI=0TOMY:S(0,I)=1:S(MX,I)=1:NEXT
160 :
170 FORT=2TO(MX-1)*(MY-1)
180 LOCATEA*2,B*2:PRINT "a";
190 C=3:S=RND(1)*4
200 U=(S=3)-(S=1):V=(S=0)-(S=2)
210 S(A,B)=1:IFS(A+U,B+V)=0THEN250
220 S=(S+1)MOD4:C=C-1:IFC>0THEN200
230 A=RND(1)*(MX-1)+1:B=RND(1)*(MY-1)+1
240 IFS(A,B)THEN190ELSE230
250 FORI=1TO2
260 LOCATEA*2+U*I,B*2+V*I:PRINT "a";
270 NEXT
280 A=A+U:B=B+V
290 NEXT
300 PLAY"O5M4000S8CGE"
310 IFSTRIG(0)=0THEN310
    
```

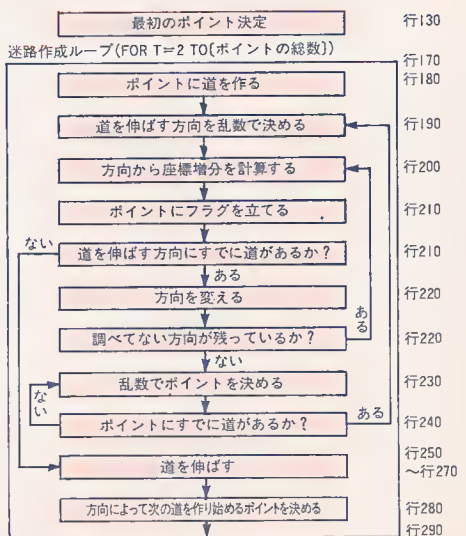
■変数の意味 MX……迷路の横幅の半分/MY……迷路の縦幅の半分/S……道を作る方向(1=上、2=右、3=下、4=左)※このほかの変数は「迷路探検……」と同じ

行140と行150では配列S(n, m)に見えないワクを作っている。設定した迷路の大きさから道がはみ出さないようにするためだ。

行170以降については右下の流れ図に説明されているとおりだ。

作っていく過程は左下の図に詳しく説明されている。図のワクはテキスト画面の座標に対応していて、「・」は配列S(n, m)の添字に対応している。道作りは「・」の部分すべてに道が描かれるまで続く。つまり、迷路の四隅にはかならず道ができるのだ。

## 迷路作成プログラムの流れ図



当選者  
発表

●3月号FFBプレゼント当選者②/「メイキング・オブ・アシュギニー」=〈栃木県〉片柳友男〈千葉県〉田村幸一〈東京都〉加藤盛久〈岐阜県〉葛谷光輝〈京都府〉山村拓朗〈大阪府〉宮崎孝宏〈兵庫県〉横山裕信〈福岡県〉竹岡寿/「アシュギニー・パワー缶」=〈北海道〉北享一・奈良実・林大樹・松山和谷〈岩手県〉山中和登志〈宮城県〉小野寺顕夫〈福島県〉市野圭一・菅野勝・高山淳一〈茨城県〉矢野頼夫〈千葉県〉安部竜介・笠井俊純・松田俊彦





ミニ

ボウリング

## Mini Bowling

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は42ページにあります

BY しんたろうの父

美礼ちゃんを  
紹介します

採用ありがとうございます。今回は晋太郎のいここにあたる美礼ちゃんを紹介。美礼ちゃんはファミコン好きの4歳の女の子です。このゲームは美礼ちゃんでもストライクがでるボウリングゲームです(晋太郎では無理でしょう……。)MSX・FANを読んでいるきみ、ボウリングはできるけどスコアの計算ができないというきみ、パーフェクトゲームをめざしてチャレンジしてみませんか。

```

10 ' --- ショキ ---
20 COLOR10,1,1:SCREEN1,3:KEYOFF:WIDTH32:
DEFUSR=342:DIMF(20):LOCATE12,10:PRINT"WA
IT!!":FORI=0TO3:FORJ=0TO7:READA$,B$:VPOK
E(216+I*8)*8+J,VAL("&H"+A$):VPOKE(247+I
)*8+J,VAL("&H"+B$):IFI=2ORI=3THENVPOKE(14
3+I)*8+J,VAL("&H"+B$)
30 NEXTJ,I:FORI=0TO4:READA$:VPOKE8219+I,
VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=520TO976:VPOKEI,V
PEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT:FORI=8TO15:VPOK
E8192+I,&HF1:VPOKE8210,10:NEXT:CLS
40 GOSUB260:GOSUB290:FORI=0TO11:S$="":FO
RJ=0TO31:READC$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+C$)):
NEXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT:CLS:FORI=0TO20:
READC$:FORJ=1TO32:I$=MID$(C$,J,1):IFI$="
0"THENI$="0"ELSEIFI$="1"THENI$=CHR$(255)
50 PRINTI$:NEXTJ,I
60 ONSTRIGGOSUB530:GOTO510
70 ' --- メイン ---
80 SC=0:K1=0:K2=0:ST=0:SP=0
90 FORT=0TO1000:NEXT:FORI=0TO9:P(I)=1:NE
XT:F=0:GOSUB310
100 X=0:Y=0
110 PUTSPRITE0,(85,128),7,0:PUTSPRITE1,(
85,160),7,1:PUTSPRITE2,(105,141),1,10
120 Z=USR(0)
130 IFDANDINKEY$<>CHR$(13)THEN130ELSEPUT
SPRITE0,(85,130),7,2:PUTSPRITE1,(85,162)
,7,3:PUTSPRITE2,(110,148),1,10:FORT=0TO3
00:NEXT:PUTSPRITE1,(90,125),7,4:PUTSPRIT
E2,(90,157),7,5:PUTSPRITE0,(95,156),1,10
140 FORT=0TO500:NEXT:PUTSPRITE0,(95,120)
,7,6:PUTSPRITE1,(95,152),7,7:PUTSPRITE2,
(120,148),1,10:FORT=0TO200:IFSTRIG(0)THE
NG=T:T=200ELSENEXT:G=200
150 IFD=0THENG=INT(RND(1)*200)
160 PUTSPRITE0,(95,115),7,8:PUTSPRITE1,(
95,147),7,9:P=0
170 PUTSPRITE2,(125+X,138+Y),1,10-Y/10MO
D2:X=X+G/100:Y=Y-2:IFY>-ABS(100-G)/3-90T
HEN170ELSEFORI=0TO9:P=P+P(I)*-(P<4):NEXT
180 P(0)=P(0)*(1+(G>80ANDG<130)):P(3)=P(
3)*(1+(G>40ANDG<56+P*14)):P(4)=P(4)*(1+(
G>80-P(1)*15ANDG<130+P(2)*15)):P(5)=P(5)
*(1+(G>174-P*20ANDG<168)):P(6)=P(6)*(1+(
G>20ANDG<48+P*14ANDG<101))
190 P(7)=P(7)*(1+(G>45ANDG<130+P(2)*12)):
P(8)=P(8)*(1+(G>80-P(1)*12ANDG<162)):P(
9)=P(9)*(1+(G>178-P*20ANDG<190ANDG<101)):
P(1)=P(1)*(1+(G>58ANDG<64+P*14)):P(2)=
P(2)*(1+(G>170-P*20ANDG<155))
200 GOSUB310:IFD=0THEN70
210 GOSUB340:IFK1<20ANDF=0THENIFF(K1)<10
THENF=1:K1=K1+1:GOTO100ELSEK1=K1-(K1<18)
220 K1=K1+1:IFK1<20THEN90
230 IFK1=20THENIFF(18)+F(19)>9THEN90ELSE
F(20)=0
240 SC=SC+F(18)+F(19):K1=20:GOSUB500

```

```

250 PLAY"S0M5000L16CFR8CFCCR8L8DEF":LOCA
TE17,9:PRINT"GAME SET":FORT=0TO5000:NEXT
:GOTO510
260 ' --- タイトル ---
270 LOCATE7,2:PRINT"ら ら ら ら ら ら ら
り";SPC(18);"ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら
り";SPC(21);"ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら
り";SPC(18);"ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら
り";LOCATE2,10:P
RINT"ら ら ら ";SPC(12);"り";SPC(16);"ら ら ";SPC
(11);"り";SPC(16);"ら ら ";SPC(11);"り";SPC(
16);"ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら ";SPC(5)
280 PRINT"ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら
り";SPC(4);"ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら
り";SPC(4);"ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら ら
り";SPC(31);"り";SPC(29);"りり":LOCATE2,21:PRINT"19
88(C) By Shintaro no chichi":RETURN
290 ' --- ミュージック ---
300 D1$="T110S0M500005L16CFR8EFCR804AA+O
5DR8DR8.DER8EECDEF4.R8":D2$="T110S0M8000
03L8CR8ECR1602A03DR16DR8CR8EC":PLAYD1$,D
2$+"O3FDC02A":PLAYD1$,D2$+"F4.R8":D3$="V
15L3204CGCG05C8":D4$="V15L3203FEE":D5$="
V15L3205CE":D6$="L3205CDFCDF":RETURN
310 ' --- ヒョン リセット ---
320 FORI=0TO9:A=VAL("&H"+MID$("967578545
75A3336393C",I*2+1,2)):VPOKE6208+A,232-P
(I)*16:VPOKE6240+A,232-P(I)*8:NEXT
330 RETURN
340 ' --- スコア ヒョウシ ---
350 Q=0:FORI=0TO9:Q=Q+P(I):NEXT
360 IFFTHENF(K1)=10-Q-F(K1-1)ELSEF(K1)=1
0-Q:M=(K1+1-F)*2:IFM<10THENFORI=0TO2:LOC
ATE(MMOD5)*5+7,I:PRINTSTRING$(4,255):NEX
T:LOCATE(MMOD5)*5+7,0:PRINTRIGHT$(" "+ST
R$(M+1)+" ",4)
370 ONFGOTO400:IFF(K1)=10THENF$=" あ ":P
LAYD3$ELSEIFF(K1)=0THENF$=" G ":PLAYD4$EL
SEF$=STR$(F(K1)):PLAYD5$
380 IFK1<18THENLOCATE(MMOD5)*5+7,1:PRINT
F$ELSELOCATEK1+10+(K1=18),1:PRINTRIGHT$(
F$,1-(K1=18))
390 GOTO420
400 IFF(K1-1)+F(K1)=10THENF$=" い ":PLAYD6
$ELSEIFF(K1)=0THENF$=" - ":PLAYD4$ELSEF$=
STR$(F(K1)):PLAYD5$

```





```

410 IFK1<18THENLOCATE(MMOD5)*5+9,1:PRINT
F$ELSELOCATEK1+10,1:PRINTRIGHT$(F$,1)
420 ' --- スコア ケイサン ---
430 IFK2>8THENRETURNELSEONFGOTO470
440 IFSPTHENSP=0:SC=SC+10:GOSUB500
450 IFST=2THENSC=SC+20:ST=1:GOSUB500
460 ST=ST-(F(K1)=10):RETURN
470 IFST=1THENSC=SC+10:GOSUB490:ST=0
480 IFF(K1-1)+F(K1)=10THENSP=1:RETURN
490 SC=SC+F(K1-1)
500 SC=SC+F(K1):LOCATE(K2MOD5)*5+7,2:PRI
NTUSING"####";SC:K2=K2+1:RETURN
510 ' --- デモ ---
520 D=0:STRIG(0)ON:LOCATE17,9:PRINT"ねねね
ねねね":LOCATE4,22:PRINT"< DEMO Push Space
Bar >":IFHS<SCTHENHS=SC:LOCATE2,12:PRIN
THS:GOTO70ELSE70
530 ' --- ゲームスタート ---
540 PLAY"S8M80005L8CEGCEGO6CCCC":STRIG(0
)OFF:D=1:LOCATE6,0:PRINTSTRING$(90,CHR$(
255)):LOCATE0,22:PRINTSTRING$(30,""):RE
TURN70
550 ' --- キャラ データ ---
560 DATA00,99,18,99,3C,99,2C,99,2C,99,3C
,99,18,99,3C,99,3C,99,6E,66,4E,66,4E,99,
4E,99,6E,66,3C,66,3C,99,55,7E,AA,3C,55,1
8,AA,00,55,00,AA,18,55,3C,AA,7E,3C,FE,7E
,FE,FF,FC,FF,F8,FF,F0,FF,E0,7E,C0,3C,00,
F8,F8,81,81,F4
570 ' --- スプライト データ ---
580 DATA01,07,07,0F,0F,0F,07,03,04,0F,1F
,1F,1F,1F,1F,C0,E0,F0,C0,A0,A0,E0,40,
E0,F0,F4,7C,B4,B4,FC,F8,08,0F,1F,1F,1B,1
D,1D,0D,0F,0D,0F,0F,0F,0D,01,0F,70,80,E0
,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,10,E0
590 DATA00,00,03,03,07,07,07,03,00,07,0F
,0F,1F,1F,1F,1F,00,E0,F0,F8,E0,D0,D0,F0,
60,F0,F8,F8,FC,DC,DD,FF,08,17,1F,1F,1D,1
E,0E,07,07,0F,0F,0F,0D,01,0E,00,5F,BE,E0
,F0,F8,F8,FC,BC,78,F8,F0,30,E0,C0,00,00

```

```

600 DATA00,00,00,01,01,03,03,01,00,03,07
,07,0F,0F,1F,1E,00,00,70,F8,FC,FC,F0,E8,
F0,30,F8,FC,BC,78,78,F0,1A,0F,1F,1F,1F,1
D,1D,0E,0F,07,03,07,07,09,0F,0E,E0,00,D0
,D0,B0,F0,F8,F8,F8,B8,B8,84,B8,00,00,00
610 DATA00,00,00,00,00,01,01,00,01,03,07
,0F,1F,1F,1C,1B,00,00,38,FC,FE,FE,FC,FA,
9C,EC,FC,FC,DC,EC,6C,8E,07,0F,0F,0F,0D,0
E,06,03,01,01,00,01,01,00,01,01,DE,EE,FE
,F6,F7,F3,F1,F0,70,70,F0,E0,E0,40,E0,C0
620 DATA01,07,07,0F,0F,0F,07,03,04,1F,3F
,3F,6F,6F,3E,19,C7,E3,F7,C3,A7,A7,EF,8E,
FE,FE,FC,FC,FC,F8,78,B0,07,0F,0F,0E,09,0
7,1F,7F,BF,DC,D0,E0,60,00,00,00,C0,F0,F0
,F0,F0,E0,D0,B0,70,F0,F0,F0,08,F0,60,00
630 DATA3C,4E,CF,FF,FF,FF,76,3C,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,3C,7E,FF,FD,FD,F
F,7E,3C,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
640 ' --- ゲーム データ ---
650 DATA1SCORE11111111111111111111111111
660 DATA11111111111111111111111111111111
670 DATA11111111111111111111111111111111
680 DATA11111111111111111111111111111111
690 DATA1 100000000000000000000000000000
700 DATA1 Mini 10000000000000000000000000
710 DATA1 100000000000000000000000000000
720 DATA1 Bowling 100000000000000000000000
730 DATA1 100000000000000000000000000000
740 DATA11111111111111111111111111111111
750 DATA00000000000000000000000000000000
760 DATA0 HISC 00000000000000000000000000
770 DATA0 000000000000000000000000000000
780 DATA00000000000000000000000000000000
790 DATA00000000000000000000000000000000
800 DATA00000000000000000000000000000000
810 DATA00000000000000000000000000000000
820 DATA00000000000000000000000000000000
830 DATA00000000000000000000000000000000
840 DATA00000000000000000000000000000000
850 DATA00000000000000000000000000000000

```

## 変数の意味

### ■スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇒それ  
ぞれ+125、+138して表示

G……ボールのX座標増分

### ■テキスト座標

A……ピンの座標(VRAMア  
ドレス)

### ■その他の変数

A\$, B\$……キャラクタパ  
ターン読みこみ用(A\$は色デー  
タを読みこむことがある)

C\$……スプライトパターンデ  
ータ読みこみ用

D……デモ、ゲームの区別用フ  
ラグ(0=デモ、1=ゲーム)

D1\$~D6\$……音データ

F……1投目と2投目の区別用  
フラグ(0=1投目、1=2投  
目)

F(n)……1投ごとに倒したピ  
ンの数

F\$……1投目のスコア表示用  
HS……ハイスコア

I、J、T……ループ用

I\$……画面作成用

K1……投球回数

K2……スコアを表示するフレ  
ーム

M……倒したピン数を表示する  
フレーム

P……ピンとピンが当たるとき  
の範囲(立っているピンの数に  
応じて変わる)

P(n)……ボールが倒れたかの  
フラグ(0=倒れている)

Q……残っているピン数

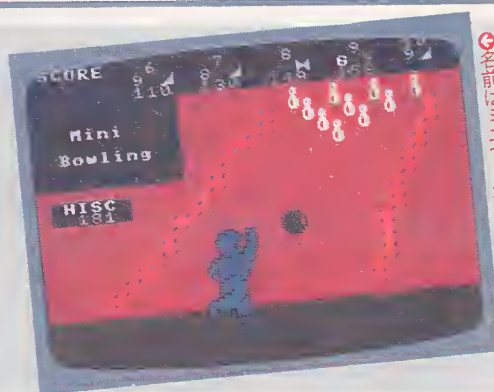
S\$……スプライトパターン定  
義用

SC……スコア

SP……スピアフラグ(1=ス  
ペア)

ST……ストライクフラグ  
(1=ストライク、2=ダブル)

Z……USR関数呼び出し用



名前はミニでも本格ボウリングだ

## プログラム解説

10 REM文

20~30 初期設定、キャラクタ  
パターン定義、太文字処理、キ  
ャラクタの色設定

40~60 タイトル画面表示サブ  
ルーチンと音データ設定サブ



当選者  
発表

●3月号FFBプレゼント当選者④:「アシュギニー・パワー缶」(兵庫県)友藤憲吾・望月隆至(香川県)熊谷直人(鳥取県)村上智基(広島県)伊藤徹治(山  
口県)植田真光(福岡県)井内伸也・原田博仁・向野孝二・山本圭太(佐賀県)宮崎順平(長崎県)瀬辺芳紀(熊本県)中道元(鹿児島県)大田修司「MSX-U」(静  
岡県)山口広幸(三重県)樋口雅俊(高知県)榎垣龍二(



ーチン呼び出し、スプライトパターン定義、ゲーム画面表示、トリガー入力時の割りこみ宣言、行510へ

70 REM文

80 ゲームごとに行う変数初期設定

90 ピン表示サブルーチン呼び出し

100 ボールの座標初期化

110 プレイヤー表示

120 キーバッファクリア

130~140 キー入力待ち(投球開始)、プレイヤー表示(投球)、トリガー入力処理(ボールの方向決定)

150 デモ時のボールの方向設定

160 投球後のプレイヤー表示

170 ボールの表示、移動処理と残りのピン数に応じたピンとピンが当たる範囲の設定

180~190 どのピンが倒されたか?

200 ピン表示サブルーチン呼び出し

210~220 倒したピン数とスコア表示サブルーチン呼び出し、10フレームかどうかの判断

230~240 10フレームの処理

250 ゲームセット処理、行510へ

260 REM文へ

270~280 タイトル画面表示サブルーチン

290 REM文

300 音データ設定サブルーチン

310 REM文

320~330 ピン表示サブルーチン

340 REM文

350 倒した本数の計算

360 フレーム数表示

370~390 1投目に倒したピ

ン数表示、行420へ

400~410 2投目に倒したピン数表示

420 REM文

430~500 各フレームのスコア計算、トータルスコアの計算と表示

510 REM文

520 デモとハイスコア表示

530 REM文

540 ゲームスタート音楽とスコアの消去

550 REM文

560 キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)

570 REM文

580~630 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)

640 REM文

650~850 ゲーム画面用データ(行40で読みこみ)

## プログラム確認用データ

(使い方は45ページを  
見てください)

10>214	20>72	30>111	40>197
50>81	60>24	70>206	80>233
90>25	100>59	110>181	120>120
130>232	140>54	150>104	160>78
170>203	180>168	190>153	200>45
210>191	220>162	230>231	240>22
250>40	260>28	270>3	280>32
290>203	300>234	310>151	320>38
330>142	340>81	350>230	360>152
370>73	380>63	390>34	400>246
410>62	420>136	430>73	440>194
450>35	460>127	470>33	480>224
490>195	500>129	510>189	520>105
530>124	540>184	550>242	560>140
570>49	580>208	590>218	600>210
610>175	620>218	630>221	640>89
650>253	660>132	670>132	680>133
690>148	700>183	710>148	720>226
730>148	740>133	750>132	760>149
770>132	780>132	790>132	800>132
810>132	820>132	830>132	840>132
850>132			

## パーフェクトをめざす改造法

このゲームはけっこうリアルに作られているから、かんたんには150ピン以上のスコアは出せない。100ピンくらいしか倒せないことも多いはずだ。そこで、ゲームをかんたんにして200ピンオーバーやとどのつまりパーフェクトすらねらえるように改造しよう。

### ガーターにならなくする

高得点をはばむのはオープンフレームなので、まずは左右に1本か2本残ったとき、確実にスペア

を取れるようにする。行140の  
FORT=0 TO 200  
という部分を

FORT=50 TO 150  
に変更し、同じ行の最後にある  
G=200

を

G=150

にすればOK。これでガーターとはお別れ。スペースキーを押しながら投げれば左端のピンが、スペースキーを押さないでいれば右端

のピンが取れるようになる。

この改造ではヘッドピンをねらうときのタイミングがすこし早くなるので、いままでよりもワントーン早くスペースキーを押そう。

### ボールを力強くする

スペアだけでは200ピンオーバーにはならないので、ストライクを出しやすくしてみよう。とはいっても投げればストライクになるというのでは芸がない。ボールはコントロールできたほうがおもしろいので、ボールの力を強くすることにしよう。行160のいちばん後ろにある

P=0

を

P=100

にするだけでいままでふつうだったボールがハイパワーボールになる。ハイパワーだとヘッドピンをかすめるだけでストライクが出せるし、ヘッドピンをはずしたときにも多くのピンが倒れる。この改造で200ピンオーバーは確実だ。

### 投げるとストライクになる

最後に、どうしてもパーフェクトゲームを見たい人にだけ有効な、勝手にパーフェクトゲームになってしまう改造法。

155 G=100

という行を追加するだけでOKだ。改造後はスペースキーを押さなくても、勝手にヘッドピンめがけて投げられるようになるのだ。





# DIRECTION

ふたたび

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

```

10 '-----SHOKI SETTEI-----
20 SCREEN 1,2:COLOR 15,1,1:KEY OFF:WIDTH
32:DEFIN A-Z:DIM M$(44),L(44),A$(44)
30 DEF FNZ(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):VPOKE
8194,225:VPOKE 8195,225:E(1)=1:E(3)=-1
40 DEF USR=&H90:R=1:FOR I=6 TO 12:VPOKE
BASE(6)+I,&H21:NEXT I
50 FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=0 TO 31:VP
OKE 14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,
2)):NEXT J,I
60 FOR I=1 TO 27:A=ASC(MID$("`abcdefghi
klmnopqrstuvwxyz ♠♥",I,1))*8:READ A$
70 FOR J=0 TO 7:VPOKE A+J,VAL("&H"+MID$(
A$,J*2+1,2)):NEXT J:READ A$:VPOKE BASE(6
)+INT(A/64),VAL("&H"+A$):NEXT I
80 FOR I=0 TO 6:READ A$,B$:C$(I)=A$+CHR$(
31)+CHR$(29)+CHR$(29)+B$:NEXT I:A$="012
3456789ACDEFGILMNORSTUabcdefghijklmnopqrstuvwxyz"
90 FOR I=1 TO 30:FOR J=0 TO 7:U=ASC(MID$(
A$,I,1))*8+J:V=VPEEK(U):VPOKE U,((V OR
(V/2) OR (V/4)) AND 247):NEXT J,I
100 '-----ROUND MAKING-----
110 FOR I=1 TO 44:READ M$(I),L(I),A$(I):
NEXT I
120 CLS:PRINT"♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥",
♥♥♥♥♥♥♥♥-----|DIRECTIONabcdefghijklmnopqrstuvwxyz|-----♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
130 FOR I=3 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT STRIN
G$(20,"♠")" "STRING$(9,"♥"):NEXT I
140 RESTORE 970:FOR I=1 TO 3:READ A,A$:L
OCATE 22,A:PRINT A$:NEXT I
150 I=3:J=1:X=1:Y=3:L=L(R):GOSUB 550
160 A$=MID$(M$(R),J,1):J=J+1:IF A$="R" T
HEN I=I+2:GOTO 160 ELSE IF A$="r" THEN K
=1:GOTO 190
170 LOCATE VAL("&H"+A$)*2+1,I:PRINTC$(VA
L("&H"+MID$(M$(R),J,1))):J=J+1:GOTO 160
180 '-----MAIN-----
190 A=USR(0):GOSUB 580:ON INTERVAL=735 G
OSUB 580:INTERVAL 58
200 K=K+1:PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8-1),15,K
MOD 2:S=STICK(0) OR STICK(1)
210 IF STRIG(0) OR L=0 THEN 520 ELSE IF
INKEY$=CHR$(24) THEN GOSUB 600
220 FOR I=0 TO 25:NEXT I:XX=(S=7)-(S=3):
YY=(S=1)-(S=5):X=X+XX:Y=Y+YY
230 Z1=FNZ(X-(XX>0),Y-(YY>0)):Z2=FNZ(X-(
XX>0)-(XX=0),Y-(YY>0)-(YY=0))
240 IF Z1=128 AND Z1=Z2 THEN 200 ELSE IF
(X-XX)MOD 2=0 OR (Y-YY)MOD 2=0 OR Z1=32
THEN X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO 200
250 '-----BLOCK-----
260 C=XX:D=YY:A=X+C:B=Y+D:E=INT((Z1-96)/
4):L=L-1:GOSUB 550
270 G=A:H=B:Z=E:F=4
280 A=A+C:B=B+D:Z1=FNZ(A-(C>0),B-(D>0))
290 IF Z1=128 THEN E=E+(E=3)*4-(E<4):LOC
ATE A+C*(F=4),B+D*(F=4):PRINT C$(5):GOTO
350
300 LOCATE A-C,B-D:PRINT C$(5):IF Z1>111
AND Z1<126 THEN A=A-C:B=B-D:GOTO 370

```

by crane

全部で44面もあるんですよ

ども、もとルパン三世です。ちょうど1年ぶりです  
 ね。この「DIRECTION ふたたび」は少なくとも  
 前作よりは、楽しめると思います。なんてつた  
 ってア〜イドルじゃなくて全部で44面もあるん  
 ですよ。え？ なぜ44面かって、それはライオン  
 ですよ、ライオン。ライオンはししというでしょ、  
 だから……。絶対、絶対に途中で面を作るのがい  
 になつたわけではありません。キャラクタも「カ  
 わいさ」に重点をおいて作つたつもりです。音楽  
 も、ほんの少し良くなつたでしょ。あーそうそう、  
 ブロックが移動しているとき、F1〜F5をすべ  
 て押すとなんと画面が光ってデカキャラになるん  
 ですよ(うそです)、そのうえ、あの「PURE  
 STAR」ができるはずありません、ほんとーにで  
 きません。イラストは、わが大和中学校の象徴の  
 生徒会長のTOLEDがガバルトHEIGHTをしすぎて国外追放された〇  
 川X彦のありのままをがいたものです。こいつがまた、パレー部の女子  
 に干テ干テなんですよ /

[illegible]

次ページへ続く



当選者  
発表

●3月号ソフトプレゼント当選者①、「ドラゴンクエストII」=〈福島県〉佐藤賢一(茨城県)吉田和幸(広島県)山口健一(愛媛県)山本泰徳(福岡県)次木熱河「パロディウス」=〈宮城県〉佐々木俊和(福島県)菅野勝(新潟県)渡辺敏幸(富山県)高橋公樹(大阪府)河口匠「ウルティマIV」=〈北海道〉竹田修(岩手県)岩井直晴(新潟県)江間一裕(兵庫県)平良友秀(鳥取県)永田誠一⇒



```

490 PLAY "T50T06A07ED06B07C06AB.R807EC06
BA07C06BA.R8A07ABAGFE.R806A07ABAB08C07A.
R807GAG08C07BAG.R8GAG08C07BGO8C."
500 FOR I=0 TO 100+C:NEXT I:PUTSPRITE 0,
(115,112),15,C MOD 2:C=C+35:GOTO 500
510 '-----MISS-----
520 INTERVAL OFF:A=USR(0):LOCATE 22,21:P
RINT "♥♥MISS♥♥♥":FOR I=0 TO 0:NEXT I
530 PLAY "T130S10M6000006EFDCCCT12505GA
F.A..T130EEE":FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NE
XT I:PUTSPRITE 0,,0:GOTO 130
540 '-----PRINT-----
550 S$="00010203040506070809101112131415
1617181920212223242526272829303132333435
363738394041424344"
560 LOCATE 28,8:PRINTMID$(S$,R*2+1,2):LO
CATE 28,14:PRINTMID$(S$,L*2+1,2):RETURN
570 '-----PLAY-----
580 TIME=0:PLAY"S14M600T10006DF2EDFGDE2E
+D2R64C4E2E-C2D":RETURN
590 '-----ANSWER-----
600 PUTSPRITE 0,,0:FOR J=0 TO 2:FOR I=0
TO 4 STEP 2:A$=MID$(A$(R),5,1)
610 A=VAL("&H"+MID$(A$(R),1,2)):B=VAL("&
h"+MID$(A$(R),4,2))
620 PUTSPRITE I,((A-(A$="X")*I)*8,(B-
(A$="Y")*I)*8-1),15,2:NEXT I:BEEP
630 FOR I=0 TO 100:NEXT I:BEEP:FOR I=0 T
O 5:PUTSPRITE I,,0:NEXT I,J:GOTO 580
640 '-----DATA-----
650 '-----SPRITE DATA-----
660 DATA 00030F1F19313731391F1F6F733C3C0
000C0F0F8980CCC0C90EEDF9FBF3E1C00
670 DATA 00030F1F193033300977FBF9FD7C380
000C0F0F8980CEC8C9CF8F8F6CE3C3C00
680 DATA 0718244C49838F87838346402018070
0C03008040482E2C28282D4240830C000
690 '-----CHR DATA-----
700 DATA 3F7FFCF8F0E0C0C0,80,F8FC7E3E1E0
E0606,80,E0F8F8F8FC7F3F00,80
710 DATA 0E3E3E3E7EFCF800,80,3F7FFEFCFCE
0C0C0,80,F8FC7E3E1E0E0606,80
720 DATA C0E0FCFCFE7F3F00,80,060E1E3E7EF
CF800,80,3F7FFCF8F8F8E0C0,80
730 DATA F8FC7E3E3E0E06,80,C0E0F0F8FC7
F3F00,80,060E1E3E7EFCF800,80
740 DATA 3F7FFCF8F0E0C0C0,80,F8FCFE7E7E0
E0606,80,C0E0F0F8FC7F3F00,80
750 DATA 060E7E7EFCFCF800,80,3F7FDFF0F
7F7F7,20,F8FCF6EE1EDEDEDE,20
760 DATA F7F7F0EFD7F3F00,20,DEDE1EEEF6F
CF800,20,0718244C49838F87,80
770 DATA C0308040482E2C2,80,83834640201
80700,80,8282D4240830C000,80
780 DATA EFEFEF00FEFEFE00,6E,81422418182
44281,51,0000000000000000,51
790 DATA "a,bc,de,fg,hi,jk,lm,no,pq,rs,
♠,♣,xy,zc

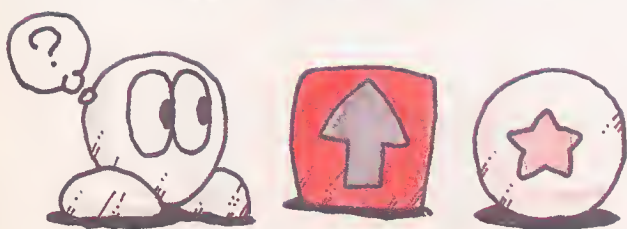
```

```

800 '-----ROUND DATA-----
810 DATA RR2642RR3656R44r,1,070BX,RR2642
52RR3656RR44r,2,070BX,R24R4656R23R23RR26
r,3,0707X
820 DATA R344656R46R44R44R46R364650r,2,0
707X,R3656R26RRR3651r,3,0507X,R66R24R566
3R24RR66r,7,0707Y
830 DATA RRR2263R26R3664R46r,4,050BX,R24
54RR234656RR2634r,5,0709X,RRR34R56R3066R
3076R32r,4,090BY
840 DATA R46R143166R43RR46r,5,0905Y,R263
0415066R44R46R44R46R44r,8,0909Y,RR2152R3
656R46R2056r,2,0709X
850 DATA RR76R46R41R4076r,3,080BX,RRR46R
23R3066R46r,3,0909Y,RR42R2342R22R1646R36
r,5,050DX
860 DATA RR36R335176R4666r,5,0809X,R4276
RR3176R3674r,5,0809X,RR42RR2131465363RR2
64066r,4,070BX
870 DATA RR66R465273RR51667086r,3,0D09Y,
R3664R16RRRR1662R3474r,6,030FX
880 DATA R1273R14236174R13315671R134271R
1476R1073R1473R1276r,6,0909X,R344454R266
6R21R344454R64R2662R344454r,5,0507X
890 DATA RR2266R3156R42R3454R2664r,5,080
9Y,R243442566272R24R26R2436445466R24R24R
24R26r,5,0509X
900 DATA RR3441R2652R2454R2456R245376R34
4464r,6,070BY,RR24R163056R324162R3664R30
63R3464r,3,0809Y
910 DATA RR42RR164174RR46R5476r,4,0D0DY,
RRR1246R33R66R36r,4,090DX,R1056RR30R76R3
1R46r,4,090BY
920 DATA RR4652RR36R3256R44r,4,070BX,R54
R52R84R3656R56R4184r,3,070BX,RR5162R3642
62R66R44R56r,4,090BX
930 DATA RR36R2673R1684RRR70R34r,4,0509X,
RR263351R26R3046RR21r,5,0509X,RR46R3454
R2163R264466r,3,070BX
940 DATA R4654R41R44R44R46RR344673R52r,4,
090DY,R36R04R1656RRR04243053r,8,0307Y,R
RR5162R365063R06R46r,4,010DX
950 DATA R4653RR36RR26314150r,3,0807Y,14
RRR2636RR4464R10R344466r,7,0309X,RR54RR4
676R76RRR305682r,5,0809Y
960 DATA R46RRR164476R43RRR2666r,6,070BY,
RR2666R3152R46R3053R2666r,6,050DX,R43RR
2256R72R46RR56r,6,080DY
970 DATA 7,♥ROUND,13,♥LEFT,19,"
"
980 '

```

----- DIRECTIONふたたび -----  
----- by Hiroaki Imanari -----



## 変数の意味

### ■スプライト座標

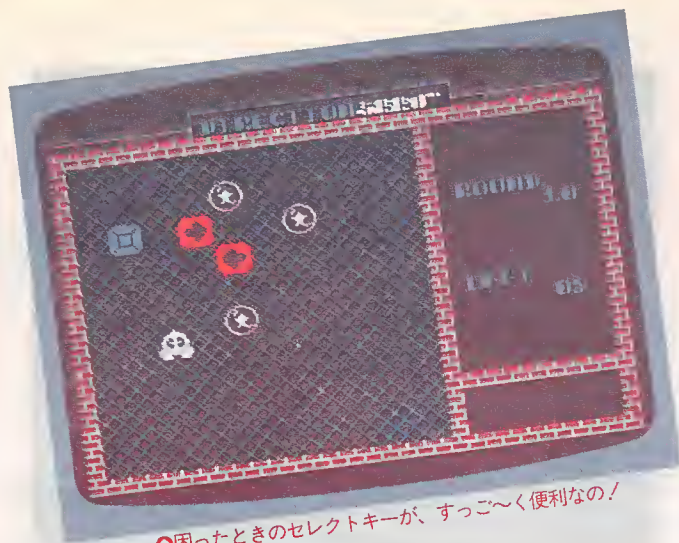
X、Y……スマーフくんの座標  
⇒それぞれ×8、×8-1して表示  
XX、YY……スマーフくんの座標増分

### ■テキスト座標

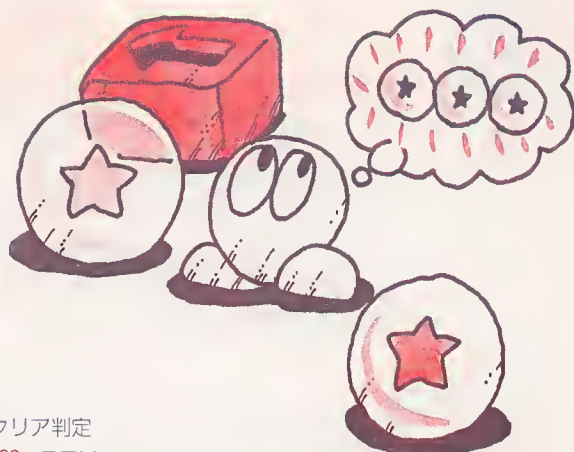
A……ブロックのX座標、US  
R関数呼び出し用、キャラクタ  
パターン定義用  
B……ブロックのY座標  
C、D……ブロックの座標増分  
G、H……ブロックの座標一時







困ったときのセレクトキーが、すっごく便利なの!



保存用

## ■その他の変数

A\$, B\$……データ読みこみ用

A\$(n)……ヒントのデータ

O\$(n)……キャラクタ(矢印、ブロック、星)表示用

E、F……キャラクタの種類

E(n)……キャラクタの移動処理用

FNZ(X, Y)……移動先のキャラクタを調べる(ユーザー定義関数)

I、J……ループ用

K……スマーフくんのパターンを切り換えるフラグ

L、L(n)……LEFT数

M\$……ゲーム画面データ

R……ラウンド数

S……スティック入力用

S\$……ラウンド数・LEFT数表示用

U、V……太文字処理用

Z……ブロックの種類の一時保存用

Z1、Z2……ブロックの移動先判定用

## プログラム解説

10 REM文

20 初期設定、配列変数定義

30 ユーザー定義関数定義

40 USR関数定義、キャラクタの色設定

50 スプライトパターン定義

60~70 キャラクタパターン定義

80 8×8ドットのキャラクタ4つを組み合わせて、16×16ドットのキャラクタとして登録する(矢印、ブロック、星など)

90 太文字処理

100 REM文

110 ゲーム画面データ・LEFT数・ヒントなどのデータ読みこみ

120~170 ゲーム画面作成

180 REM文

190 USR関数呼びだし、効果音発生サブルーチン呼びだし、一定間隔での割りこみ先指定およびその許可

200 スマーフくん表示、スティック入力

210 ミス判定(トリガー入力判定)、ヒントの表示をするかの判定(セレクトキーが押されているかの判定)

220 スマーフくん移動処理

230~240 スマーフくんの移動先判定処理

250 REM文

260~270 キャラクタの座標設定、ラウンド数・LEFT数の表示サブルーチン呼び出し

280 ブロックの移動先を調べる

290~350 ブロックの移動先判定およびその処理、ギブアップ判定およびスマーフくん移動先判定処理

360 REM文

370~410 クリア判定

420 REM文

430~450 クリア処理、オール

クリア判定

460 REM

470~500 オールクリア処理

510 REM文

520~530 ミス処理

540 REM文

550~560 ラウンド数・LEFT数表示サブルーチン

570 REM文

580 効果音(BGM)発生サブルーチン

590 REM文

600~630 ヒントの表示

640~650 REM文

660~680 スプライトパターン

データ(行50で読みこみ)

690 REM文

700~790 キャラクタパターンとその色のデータ(それぞれ行60、行70で読みこみ)

800 REM文

810~980 ゲーム画面・LEFT数・ヒントなどのデータ(行110で読みこみ)

970 ゲーム画面に表示する文字のデータ(行140で読みこみ)

980 REM文

## プログラム確認用データ

(使い方は45ページを  
見てください)

10> 63	20>102	30>186	40> 21
50>200	60> 49	70> 94	80> 27
90> 55	100> 54	110>169	120>174
130> 30	140>172	150> 3	160>135
170> 34	180> 88	190> 87	200> 98
210> 19	220> 2	230> 57	240>169
250> 26	260> 77	270>122	280> 46
290>189	300> 74	310> 23	320> 54
330>250	340> 57	350> 94	360> 10
370> 96	380> 13	390> 91	400>115
410> 14	420> 10	430>156	440>221
450>186	460> 70	470>211	480> 66
490>143	500>115	510>122	520> 64
530> 91	540> 2	550>152	560>136
570> 87	580> 93	590> 98	600> 65
610> 30	620>231	630> 22	640> 67
650>106	660>218	670>209	680>220
690> 58	700>136	710>134	720>128
730>251	740>254	750>247	760>254
770>138	780>251	790>136	800> 33
810>232	820>232	830>188	840>181
850>153	860>201	870>143	880>218
890>254	900>129	910>239	920>198
930>149	940>187	950>181	960>237
970>204	980>247		



当選者  
発表

●3月号ソフトプレゼント当選者◎ 「F-15ストライクイーグル」=〈新潟県〉長谷川輝・橋本大(神奈川県)島田敏一(岐阜県)森利彦(兵庫県)伊藤貴康  
「YAKSA」=〈埼玉県〉高橋智久(岐阜県)吉村尚明(山口県)肥田博貴(長崎県)羽田野宏治(熊本県)高橋俊行・「京都龍の寺殺人事件」=〈愛知県〉野田欣宏  
〈京都府〉佐藤義晃(大阪府)小坂周一郎(奈良県)開田益成(佐賀県)林正博





# たこの海岸物語

パート  
PART2  
どうくつ  
洞窟編

RAM32K  
MSX MSX2

遊び方は44ページにあります

```

10 POKE-609,201:BEEP:KEY1,CHR$(12)+"SCRE
EN0"+CHR$(13):KEY2,CHR$(12)+"POKE-609,20
1"+CHR$(13):GOTO 760
20 'TITLE DRAWING .....
30 FORI=0TO13:SOUNDI,ASC(MID$(
00 f.",I+1,1))-32:NEXT
40 GOSUB240:RESTORE60:FORI=0TO3:READA$:F
ORJ=0TO31
50 VPOKE16224+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):NEXTJ,I
60 DATA 02422304088342020f02222247448080
0000fe0000fc4444fe4444fe040418
70 DATA 0141417F40007F40404F40405F408080
000404FC0400FE0000F8080FE0808080
80 DATA 101050507D5290141831519210101010
008080FE5252529222222242840418
90 DATA 201000FC00708007801FC84848484FC
00FC2020FC44444FE00FE828282FE
100 A$="0E000000070000004641FC007FC0FE00
3F8006000C000C000CF000001D"
110 A$=A$+"E00000180000001801803C3903007
E3303017673FBFF7661F1FE2C"
120 FORI=0TO55:B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(
VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))),8)
130 FORJ=1TO8:IFMID$(B$,J,1)="1"THENVPOK
E6207+I*8+J,A
140 NEXTJ,I:VDP(1)=VDP(1)OR1:FORI=0TO3:F
ORJ=0TO56
150 PUTSPRITEI,(40+I*48,191-J),B,59+I:NE
XTJ,I
160 LOCATE9,22:PRINT"PART ";T$:A=0
170 A=(AMOD15)+1:VPOKE6915,A:VPOKE6919,A
:VPOKE6923,A:VPOKE6927,A
180 IFSTRIG(0)THENPLAY"V15T255L6407CEG"E
LSE170
190 FORI=0TO31:VPOKE6912+I*4,209:NEXT
200 VDP(1)=VDP(1)XOR1:GOSUB240:FORI=0TO1
3
210 SOUNDI,ASC(MID$(
J/0`",I+1
,1))-32:NEXT
220 'BACKGROUND DRAWING .....
230 GOTO 260
240 CLS:A=219:B=5:R=1:T$="2 とぅくつ へん":R
ETURN
250 'MAIN PROGRAM DAYO .....
260 SOUND 7,56:FOR I=0 TO 767:VPOKE 6144
+I,216+(I+I*32 AND 1):NEXT:LOCATE 25,3:P
RINT"STAGE"
270 'STAGE DRAWING .....
280 LOCATE 29,4:PRINT USING"##";R:FOR I=
2 TO 21:LOCATE 2,I:PRINT SPC(22):NEXT
290 RESTORE 1360:FOR I=1 TO R:READ A$,B$
,X,Y,M:NEXT:XX=X:YY=Y:MM=M:I=1:V=439
300 C$=MID$(A$,I,1):A=VAL(MID$(A$,I+1,3)
):FOR J=1 TO A:LOCATE 2+V MOD 22,2+V*22
310 IF C$="0" THEN PRINT CHR$(29)+C$(2):
V=V-2 ELSE PRINT CHR$(32-(C$>"A")*186+(C
$="C")*(2-(V+V*22 AND 1))):V=V-1

```

Br 米屋のチャチャ

ナイスですね



おはようございます！ ただいま午前3時20分でございます。テープレコーダーからは、「ピンクのリボン」が流れております。そうぞす私は新田恵利ちゃんの大ファンでございます。最近、ご無沙汰しておりますが、これからもMSX・FANにも送りますのでよろしくお願いいたします。今日からは3月です。私は今カレンダーをめくりました。おっと、そこには花を持った恵利ちゃんが立っております。ナイスですね……。私は何時まで起きているつもりだろうか。今日も学校があるのに。それでは、おやすみなさい。提供は/パソコンユーザーの夢と未来を創造するMSX・FAN。司会は私、米屋のチャチャでした。パチッ、ザザザピーピーキュインガガガシャーン。

```

320 NEXT:I=I+2-(A>9)-(A>99):IF V>=0 GOTO
300 ELSE FOR I=4 TO 8:LOCATE ASC(MID$(B
$,I*2-7,1))-63,ASC(MID$(B$,I*2-6,1))-63:
PRINT C$(I):NEXT:U=USR3(0)
330 IF STRIG(1) AND N=4 THEN N=1:LOCATE
X,Y:E=214:GOTO 590
340 X=XX:Y=YY:M=MM:GOSUB 570:POKE &HC911
,32:POKE &HC912,202:POKE &HC8E7,1:POKE-6
09,195:N=4+USR4(0):GOSUB 700:GOTO 550
350 'TAKO MOVING .....
360 IF STRIG(0) GOTO 330
370 A$=INKEY$:IF A$="S"OR A$="s"THENQ=USR5
(1):QX=X:QY=Y:QM=M:QN=N:LOCATE8,11:PRINT
"SAVE OK!":A$="L":FORI=0TO999:NEXT
380 IFQ=1AND(A$="L"OR A$="l")THENQ=USR6(1
):X=QX:Y=QY:M=QM:N=QN:GOSUB570:POKE&HC91
1,32:POKE&HC912,202:POKE&HC8E7,1:POKE-60
9,195:GOTO550
390 S=STICK(0):IF S+1 AND 1 THEN 550
400 IF S=3 THEN M=1 ELSE IF S=7 THEN M=0
410 A=FNA(X+X(S,1),Y+Y(S,1)):B=FNA(X+X(S
,2),Y+Y(S,2))
420 IF A=216 OR A=217 OR B=216 OR B=217
THEN 550
430 IF (A=32 OR A=218) AND (B=32 OR B=21
8) THEN GOSUB 530:GOTO 550
440 C=FNA(X+X(S,3),Y+Y(S,3)):D=FNA(X+X(S
,4),Y+Y(S,4)):E=FNA(X+X(S,5),Y+Y(S,5))
450 IF (A*4=B*4) AND (EAND3)=0 AND C=32
AND D=32 THEN GOSUB 530:LOCATE X+X(S,5),
Y+Y(S,5):GOTO 540
460 LOCATE X+X(S,5),Y+Y(S,5):IF (EAND3)=
0 AND E>32 AND C=208 AND D=209 GOTO 590
470 IF A=32 OR A=218 THEN A=0 ELSE IF B=
32 OR B=218 THEN B=0 ELSE 550
480 V=X+X(S,5)+(S=1 AND B=0)+(S=5 AND A=
0)-(S=1 AND A=0)-(S=5 AND B=0)
490 W=Y+Y(S,5)+(S=3 AND B=0)+(S=7 AND A=
0)-(S=3 AND A=0)-(S=7 AND B=0)

```





```

500 E=FNA(V,W):F=FNA(V+X(S,1),W+Y(S,1)):
G=FNA(V+X(S,2),W+Y(S,2))
510 IF F=32 AND G=32 THEN GOSUB 530:LOCA
TE V,W:PRINT C$(0):LOCATE V+X(S,0),W+Y(S
,0):GOTO 540
520 LOCATE V,W:IF F=208 AND G=209 GOTO 5
90 ELSE 550
530 LOCATE X,Y:PRINT C$(0):X=X+X(S,0):Y=
Y+Y(S,0):RETURN
540 PRINTC$(E#4-43+(E=212)*8+(E=208)*5)
550 LOCATE X,Y:PRINT C$(9):GOSUB 570:U=U
SR2(0):GOTO 360
560 'TAKO PUTTING
570 FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I,(X*8,Y*8-1
),8+I*7,I+M*2:NEXT:RETURN
580 'CONFECTIONERY IN
590 PRINT C$(0):IF E=212 GOTO 550 ELSE N
=N-1:GOSUB 700:IF N THEN 550
600 'STAGE CLEAR
610 POKE-609,201:PLAY"S0M5000L405C8R8C8C
8EAG06CE05G8R8G8G806EG07C","S0T25505L4C
04B8G8G#GEDD-C05C04B8G805C04B805D8E"
620 LOCATE 4,10:PRINT SPC(18):LOCATE 4,1
1:PRINT USING"STAGE ## CLEAR!";R;"!":
LOCATE 4,12:PRINT SPC(18):R=R+1
630 FOR I=0 TO 9999:NEXT:VPOKE 6912,209:
VPOKE 6916,209:IF R#9 GOTO 280
640 'ENDING
650 FOR N=5 TO 6:GOSUB 700:NEXT:POKE &HC
8F0,8:POKE &HC911,0:POKE &HC912,&HEC:POK
E-609,195:FOR I=2 TO 22:LOCATE 2,I:PRINT
SPC(22):NEXT
660 RESTORE 680:FOR I=3 TO 9:READ A$:FOR
J=1 TO LEN(A$):LOCATE 6+J,I*2:PRINT CHR
$(ASC(MID$(A$,J,1))-1):NEXT J,I
670 FOR I=0 TO 9999:NEXT:FOR I=0 TO 1:I=
-STRIG(0):NEXT:POKE-609,201:POKE &HC8F0,
5:GOTO 30
680 DATA !さえずり!さびし、うきうちうかえは、!!!!!!すわはな、!
!めきえはちてち、Qbsu!3!なへては、" "!!!!!!かんる
690 'BAN CHAN TALK
700 RESTORE 740:FOR I=13 TO 21:LOCATE 25
,I:PRINT SPC(6):NEXT
710 LOCATE 29,20:PRINT C$(4):IF N THEN F
OR I=1 TO N*7:READ A$:NEXT
720 FOR I=13 TO 19:READ A$:LOCATE 25,I:P
RINT A$:FOR J=0 TO 5:SOUND 8,15:SOUND 0,
RND(1)*99+150:SOUND 8,0:NEXT J,I
730 FOR I=0 TO 5000:NEXT:FOR I=13 TO 21:
LOCATE 24+I MOD 2,I:PRINT"リルリルリル":NEXT:
RETURN
740 DATA たひゝたひゝ、ワすまないな、よし!、ワここき、とおして、ワワ
やろう、ワやあ、ワワワやあ、とぅうも、ワワとぅうも、むしゃむしゃ、ワう
ん、うまい!、ワワうまい!、おっ!、ワくれるのか、これは、ありかゝたい
、わしに、ワワなにか、たへゝさせて、ワワおくれ!、よくぞ、ワここまで、
ワワきたな、。、しろの、ワかきゝを、あげよう!、ゆけ!、ワゆうがん、たこよ
!、。、かんはゝる、のしゝやぞゝ、
750 'FIRST SETTING
760 CLEAR1000,&HC7E0:DEFINT A-Z:COLOR 15
,1,1:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEYOFF
770 DIM X(7,5),Y(7,5):POKE &HFDA0,&HE9:P
OKE &HFDA1,&HC8
780 DEFUSR=&HC800:DEFUSR1=&HC83E:DEFUSR2
=&HC871:DEFUSR3=&HC8CB:DEFUSR4=&HC8D8
790 DEFUSR5=&HC7E0:DEFUSR6=&HC7EF
800 DEFFNA(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)

```

```

810 LOCATE 6,10:PRINT "BEACH STORY OF TA
KO 2"
820 LOCATE 6,12:PRINT "PLEASE WAIT A MIN
UTE"
830 FOR I=0 TO 23:X(1+(I AND 3)*2,I#4)=V
AL(MID$("454346535643485158414642",I+1,1
))-4:Y(1+(I AND 3)*2,I#4)=VAL(MID$("3454
34653564148515842464",I+1,1))-4:NEXT
840 'MACHINE LANGUAGE SETTING
850 RESTORE890:FORI=0TO11:S=0:READA$:FOR
J=0TO31:S=(S+VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))
AND255:NEXT:READA:IFA=STHENNEXTELSEPRINT
"DATA ERROR in";I*10+890:BEEP:END
860 RESTORE 890:FOR I=0 TO 11:READ A$,A:
FOR J=0 TO 31
870 POKE &HC7E0+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,
J*2+1,2))
880 NEXT:IF I=4 THEN U=USR(0)+USR1(0):NE
XT ELSE NEXT
890 DATA F32100181100D0010003CD5900FBC9F
32100D0110018010003CD5C00FBC90000,249
900 DATA 21FF03CD4A00CB4D20010FCB5520020
F0F47CB3FB0CD4D002B7CB520E6110021,145
910 DATA 06E0C50108002135C8CD5C000E0809E
BC110EF18088191A1B131215141C92108,31
920 DATA 00CD5AC8211000CD5AC8212820CD5AC
8213020CD5AC8CD7E00C955AF6F5F0100,174
930 DATA 080BCD4A0023EBCD4D0023E878B120F
1C921001B2BCD4A00570F0FE30381CFE,214
940 DATA 36301801400009CD4A00FE20200923C
D4A00FE202B280E01C0FF097DA720D57C,61
950 DATA FE1820D0C901E0FF7A3CCD4D003C3C2
3CD4D00093DCD4D002B3D3DCD4D003E20,177
960 DATA 09CD4D0023CD4D002B18D0010003110
0CD210018CD5900C90100031100182100,203
970 DATA CDCD5C00C90101010121E5C83520153
6053E09CD9600A7280B3D5F3E09CD9300,253
980 DATA 3CCD930021E6C835C0360821E7C835C
02120CA7E4F3C2006235E2356EB4E0600,214
990 DATA E52160C909095E3E03CD93004B1D380
104235E3DCD9300047B805F30010C3E04,224
1000 DATA CD9300593CCD93003E091E0FCD9300
3CCD9300E1237E32E7C8232211C9C90000,16
1010 'B.G.M. DATA SETTING
1020 A#=327:FOR I=0 TO 95:B#=17897725#1/
6/A#:=A#*1.0594642#:POKE &HC961+I*2,B#
AND 255:POKE &HC960+I*2,B#*256:NEXT
1030 FOR I=0 TO 3:READ A$:A=&HCA20-(I<3)
*I*96-(I=3)*480:FOR J=0 TO 47:POKE A+J*2
,VAL("&H"+MID$(A$,J*3+1,2)):POKE A+1+J*2
,VAL("&H"+MID$(A$,J*3+1,2)):NEXT J,I
1040 DATA 403419431451471481403418481471
4313E13C13E34094314514714813E34084814714
313E13C140341734134334234235135848147143
13E13C13E3407341341371342372391343
1050 DATA 372391347403417341341342342342
3513584814714313E13C13E34073413413723423
723913493423723933793723923233083437239
337D3923923923913B53C23E24033E3414
1060 DATA 4023E23C23E33C340A3933C33E43E2
3E23C14094034134324033E34144023E23C23E33
C340A3933C33E83C23CAFF0CA
1070 DATA 3C53E13C53E13C23E13C23B1393391
3B13C13E53C13E53C13B33763713913B13C53E14
033C33934164114014114353C13C33C13B13C13E
3376373FF0CC:POKE &HC81D,88

```









座標上のキャラクタを調べる  
(ユーザー定義関数)  
I、J……ループ用  
M……たこの向き  
MM……たこのスタート時の向き  
N……食べ物の残り数  
Q、U……USR関数呼び出し用  
QM……たこの向き保存用(画面セーブ時に使用)  
QN……食べ物の残り数保存用(画面セーブ時に使用)  
R……ステージ数  
S……スティック入力用  
T\$……メッセージ表示用

## プログラム解説

10 ファンクションキー設定  
20 REM文  
30~210 タイトル画面表示  
30 効果音(波の音)  
40~50 スプライトパターン定義(「海岸物語」のパターン)  
60~90 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)  
100~170 タイトル画面表示  
180 トリガー入力  
190 スプライト消去  
200 スプライトのサイズ設定(16×16ドット)  
210 PSG設定  
220 REM文  
230~240 変数初期設定  
250 REM文  
260 ゲーム画面をブロックで埋める  
270~340 ゲーム画面表示  
350 REM文  
360~550 画面セーブ、ロード処理、たこ移動処理、キャラクタ移動表示処理  
560 REM文  
570 たこ表示

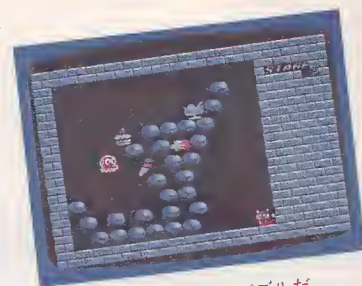
580 REM文  
590 ばんちゃんに食べ物をあげたときの処理、ステージクリア判定  
600 REM文  
610~630 ステージクリア処理  
640 REM文  
650~680 エンディングデモ表示  
690 REM文  
700~730 ばんちゃんのメッセージ表示  
740 ばんちゃんのメッセージ用データ(行720で読みこみ)  
750 REM文  
760~770 初期設定  
780~790 USR関数定義  
800 ユーザー定義関数定義  
810~820 メッセージ表示  
830 初期変数設定  
840 REM文  
850 マシン語データチェック  
860~880 マシン語書きこみ  
890~1000 マシン語データ(行860で読みこみ)  
1010 REM文  
1020~1070 PSG設定  
1020 音階設定  
1030 曲設定  
1040~1070 曲データ(行1030で読みこみ)  
1080 REM文  
1090~1110 キャラクタパターン定義  
1120 C\$(n)にキャラクタを入れる  
1130 スプライトパターン定義(「たこ」のパターン)  
1140 行30へ飛び  
1150~1280 キャラクタパターンデータ(行1090で読みこみ)  
1290 キャラクタのデータ(行1120で読みこみ)  
1300 REM文  
1310~1340 スプライトパターンデータ(行1130で読みこみ)

1350 REM文  
1360~1430 ステージデータ(行290で読みこみ)

## プログラム解説

### ■マシン語プログラム

&HC7E0~&HC7EE  
画面セーブ(USR5)  
&HC7EF~&HC7FD  
画面ロード(USR6)  
&HC7E0~&HC83D  
文字を斜めにする、キャラクタの色設定(USR)  
&HC83E &HC870  
多色刷り設定(USR1)  
&HC871~&HC8D7  
キャラクタを落下させる(USR2)  
&HC8CB~&HC8D7  
スタート画面セーブ(USR3)



④とにかく全面超難解バズルだ

&HC8D8~&HC8E4  
スタート画面ロード(USR4)  
&HC8E9~&HC95D  
BGM演奏(60分の1秒ごとにタイマ割りこみして呼ばれる)  
&HCD00~&HCEFFF  
スタート画面の保存用  
&HD000~&HD2FFF  
画面保存用

### 「PART1 海岸編」をお持ちの方へ

このプログラムの行20~210は「PART1 海岸編」とまったく同じになっています。

「PART1 海岸編」をお持ちのかたは、その部分を流用してください。

## プログラム確認用データ

(使い方は45ページを見てください)

10> 67	20> 214	30> 230	40> 40
50> 87	60> 250	70> 211	80> 219
90> 172	100> 240	110> 105	120> 56
130> 122	140> 188	150> 63	160> 165
170> 246	180> 160	190> 18	200> 152
210> 94	220> 152	230> 162	240> 11
250> 63	260> 231	270> 87	280> 82
290> 5	300> 205	310> 49	320> 80
330> 184	340> 130	350> 86	360> 43
370> 171	380> 59	390> 196	400> 148
410> 57	420> 172	430> 141	440> 31
450> 235	460> 162	470> 41	480> 32
490> 33	500> 24	510> 75	520> 200
530> 156	540> 134	550> 41	560> 130
570> 107	580> 129	590> 25	600> 78
610> 74	620> 245	630> 242	640> 249
650> 127	660> 147	670> 244	680> 62
690> 40	700> 217	710> 11	720> 80
730> 146	740> 99	750> 95	760> 221
770> 171	780> 61	790> 52	800> 116
810> 105	820> 33	830> 108	840> 247
850> 115	860> 89	870> 215	880> 131
890> 205	900> 188	910> 248	920> 187
930> 185	940> 240	950> 182	960> 202
970> 183	980> 186	990> 180	1000> 240
1010> 214	1020> 73	1030> 226	1040> 218
1050> 160	1060> 226	1070> 244	1080> 217
1090> 211	1100> 157	1110> 206	1120> 98
1130> 207	1140> 230	1150> 214	1160> 166
1170> 172	1180> 164	1190> 220	1200> 210
1210> 169	1220> 222	1230> 211	1240> 168
1250> 161	1260> 218	1270> 212	1280> 161
1290> 136	1300> 207	1310> 171	1320> 220
1330> 175	1340> 211	1350> 7	1360> 238
1370> 223	1380> 137	1390> 200	1400> 142
1410> 172	1420> 206	1430> 249	

※1 X(S, n)、Y(S, n)は、スティック入力されたときに、たこ周囲のキャラクタが動けるかどうかを判定するための座標増分が入っている。Sにはスティック入力された数値が

入り、nに入る数値により以下の使われ方をする。n=1は、たこの座標増分、n=2~5は、たこの周囲のキャラクタを調べるためのユーザー定義関数に入れる座標増分として使用される。



# MSXの音楽とサウンド



セッション9

解説  
&  
プログラム  
よっちゃん

## 珠玉の日本唱歌集(1)

春うららである。ぽかぽかと暖かく、ついついとうとうしてしまうこの季節。思わず口ずさむその歌は……ああ、なつかしの日本唱歌ではありませんか。MSXと日本の心を歌おう!

### 1. 花

あー、あたを幸いなぎたおしつあるこの連載、ついに誰もが知っていながらなかなか手の出ない唱歌(ショーカ)の世界に突入することになった。唱歌集(1)とあるのは、好評だったら季節ネタにして(2)、(3)と続けようかな……という下心のあらわれです。

小学校の音楽の時間に習ったような気がするんだけど、正確には覚えてないからなあと思って、いろいろ資料を調べていたらこれがおもしろい。ちょっと唱歌の歴史をひもといてみる。

唱歌は明治5年の8月に学制が頒布され、「楽器に合わせて歌曲を正しく歌い、徳性の涵養情操の陶冶を目的とする教科目」と「その教科において用いられる歌曲」の両方の意味がある。明治12年に文部省音楽取調掛(東京音楽学校の前身)が設置され、アメリカの音楽教育家メーソンを招いて唱歌集の編集・伝習生の教育がなされた。メーソンはアメリカの学校で行われているスコットランドやアイルランドの民謡から有名なものを選び、これに日本の文学者が歌詞を付けた。「蛍の光」や「あおげば尊し」はもとがスコットランド民謡だし、「蝶々」はスペイン民謡。音楽取調掛の理想は「東西

二洋の音楽を折衷して新曲を作ること」と、「将来国楽を興すべき人物を養成すること」にあり、その後「君が代」制定、軍歌の流行、言文一致唱歌の流行、文部省唱歌の出現、童謡の流行(大正初期)などなどの歴史が展開されてゆく。

えーと、唱歌についてはちょっとおいて「花」の解説に移りましょう。作詞の武島羽衣は文学博士で新詩藝の開拓者。作曲の滝廉太郎は「鳩ぽっぽ」、「お正月」、「荒城の月」などで有名。唱歌には珍しく、2部合唱になっている。発表は明治33年。春のうららの……あたりは誰でも口ずさめるけれど、2番や3番を全部覚えてる人はいないだろうなあ。七五調の美文がなんともアナクロでよらしい。このころは隅田川の堤治いに桜が咲きほこっていたのだが、今はコンクリートばっか。夏の花火大会は盛り上がりませんが、東京にはもっと自然がほしいなあ。

プログラムとしては、先月号のバッハの応用で、行10で初期設定、行20~130がデータで、行140~170で実際に演奏。エンベロープの周期を変えたり、ボリューム設定をしたりして、曲中で少しずつ演奏に変化をつけている。

花

作曲 滝廉太郎  
作詞 武島羽衣

春のうららの隅田川、  
のぼりくだりの船人が  
權のしづくも花と散る、  
ながめを何にたふべき。  
見ずやあけぼの露浴びて、  
われにも言ふ桜木を、  
見ずや夕ぐれ手をのべて、  
われさしまねく青柳を。  
錦おりなす長堤に  
くるればのぼるおぼろ月。  
げに一刻も千金の  
ながめを何にたふべき。

```
10 SOUND 7,56 :PLAY "T120S3M1200","T120S3", "T120S3"
20 A1$="05L8GR4G06CR4CDC05BAGR4.EG06CDE8GR8DR4.R2"
30 A2$="05GR4G06CR4CDC05BAGR4.O6DR4DDR8ER8CR4.R2"
40 A3$="06GR4GGR4EFR4FFR4DER4.O5AR806DR805GR4.R2"
50 A4$="05GR4G06CR4CDEFGAR4.GR4GDR8ER8CR4.R2"
60 B1$="04L8GR4GER4EFAGFER4.ER8EG05CR8CR804BR4.R2"
70 B2$="04GR4GER4EFAGFER4.DR4BBAGFER4.R2"
80 B3$="05CR4DER4CDR4C04BR4BAR4.GR8F+R8GR4.R2"
90 B4$="04GR4GER8ER8FAGFER4.DR8GR8GR8ABO5CR4.R2"
100 C1$="02L8CGEGCGEGDGF6CGEGCGEGCGEGDGF6GEGD6"
110 C2$="02CGEGCGEGDGF6CGEGDGF6DGF6CGEGCG03CE"
120 C3$="03CCCCCCCC02BBBBBBBBBAAAFF+FF+FF+GGGGGFFED"
130 C4$="02CGEGCGEGFAFAF+AF+ADGFGEGDGC6G03C"
140 PLAY A1$,B1$,C1$
150 PLAY "M3600"+A2$,B2$,C2$
160 PLAY "V12"+A3$,B3$,C3$
170 PLAY A4$,B4$,"V12"+C4$
```



## 2. 浜辺の歌

【歌詞の解釈(案)】早朝(「あした」は明日ではなく、朝のこと)、浜辺を散歩すると風の音や雲のようすにむかしのことを思い出してしまうことだなあ。夕暮れに浜辺を徘徊すると、昔の恋人を思い出しちゃうわ。寄せかえず波や、月や星を見てもね。あの人は今どうしているのかしら(なんていう意味なのかどうかは定かでない)。

というような、どちらかといえば大人の歌だ。古いといっても大正7年の歌なので、いま読んでもそれほど違和感がない。

大正期には、デモクラシーの運動や、ドイツに起こった芸術

教育思潮が日本に紹介されたりして、童話童謡雑誌「赤い鳥」が発刊された。

文部省唱歌への反動から、高級な詩的音楽的童謡と、低俗な流行歌ふうの童謡が生まれた。いまに残るものをいくつかあげると「雨」(雨がふります、雨がふる)、「黄金虫」(黄金虫は金持ちだ)、「雀の学校」(ちいちいぱっぱ、ちいぱっぱ)、「夕焼小焼」(夕焼小焼で日が暮れて)、「靴が鳴る」(お手々つないで野道を行けば)などなど。この時期、文部省唱歌にもメロディの美しいものが多く唱歌というスタイルが定着したことを感じさせます。

二

あしたの浜辺を  
昔のことぞ  
風の音よ、雲のさまよ、  
よする波も かいの色も。  
ゆうべ浜辺を  
昔の人ぞ、忍ばるる。  
寄する波よ、かえす波よ。  
月の色も、星のかげも。

一

浜辺の歌

作曲 成田 為三  
作詞 林 有造  
古 溪

プログラムのほうは、PSGノイズを潮騒に見立てて、海的情緒を盛りあげている。まず、A1\$~A4\$がメロディ、C1\$~C4\$がノイズ。曲のテ

ンポとエンベロープの変化スピードをほどよいところに設定するのがポイント。B1\$~B4\$はメロディの一部を長く残してエコーのようにしている。

```

10 SOUND 7,28:PLAY"V9","S14M9000","S14"
20 A1$="T60L1605G8G406CDE4DCD405A806C405
BAG406C8E4DCD2R105G8"
30 A2$="05G406CDE4DCD405A806C405BAG406E8
05G406D8C2R8G8"
40 A3$="06G4D8G4E-8G4.E4A8A4F8C4D8G2R805
G8"
50 A4$="05G406CDE4DCD405A806C405BAG406E8
05G406D8C2R4"
60 B1$="T6005L2G.06D.05G.06D."
70 B2$="05G.06D.05G.06C."
80 B3$="06G.G.A.G."
90 B4$="05G.06D.05G.06C.R2.07E.R2.R2.E."
100 C1$="T60L2C.C.C.C.C.C."
110 C2$="T60L2C.C.C.C.C."
120 C3$="L2C.C.C.C.C."
130 C4$="L2C.C.C.C.C.C.C.C.C.C.C.C.C.C.C."
140 PLAY "","","T60M9000"+C3$
150 PLAY A1$,"M9000"+B1$,C1$
160 PLAY A2$,B2$,C2$
170 PLAY A3$,"M8600"+B3$,C3$
180 PLAY A4$,"M10000"+B4$,C4$
    
```

## 3. 茶摘(ちゃつみ)

ちょっと早いけど、テンポのいい曲なので取り上げてみた。文部省唱歌は、文部省編集の唱歌集、またはその唱歌集に収録されている唱歌という意味。この編集は明治末期に始まったのだが、東京高等師範学校と学習院の派閥が進めていた言文一致唱歌に対抗して「気品の高い唱歌」を作ろうとしたという派閥抗争的な面と、国民思想を統一するという面があった。曲目

を見ると「牛若丸」、「桃太郎」といった物語の主人公や「出征兵士」、「橋中佐」、「日本海海戦」といった軍国主義的な曲が目につく。もちろん、いろんな歌があって「電車こっこ」(運転手は君だ)とか「花火」(どんとなったはなびがきれいだな)といった名曲もある。

終戦後は民間の検定唱歌教科書が文部省唱歌にとってかわり、現在に至っている。

二

日相つづきの今日此頃を、  
心のどかに摘みつつ歌う。  
「摘めよ摘め摘め摘まねばならぬ。  
摘まにや日本の茶にならぬ。」

一

夏も近づく八十八夜、  
野にも山にも若葉が茂る。  
「あれに見えは茶摘じやないか。  
あかねだすきに菅の笠。」

茶摘  
摘み  
文部省唱歌

プログラム解説。A1\$~A3\$はメロディ。B1\$~B3\$はトーンとノイズを両方オンにしてベース+ドラムの役割。ときどき、エンベロープの周期

を変えている。C1\$~C4\$はバックギンなのだが、曲想がゆかいなので、お笑いのパターンになってしまった。※参考文献「日本唱歌集」(岩波文庫)

```

10 SOUND 7,40:SOUND 6,20
20 A1$="T18004V12L8R4DR8GR8AR8BR4BBR8BR8
05DR4DDR804BR8AR8GR8AR4."
30 A2$="R404BR8BR805DR804BR4BAR8GR8BR4BA
R8GR8ER8ER8DR4."
40 A3$="R405DR8DR804BR8AR4AGR8E-R8DR8GR8
AR4BGR4.L203V15C+"
50 B1$="T180M100002L8GR4GDR4DGR4M6000GDD
EF+M1000GR4GDR8DGR4AM3000DDEF+"
60 B2$="02M1000GR4GDR4DGR4GM7000DDEF+M80
0GR4GER8ER8AR8AR8M3000DDEF+"
70 B3$="02M1000GGR8GFFR8FEER8EE-E-R8E-DD
R8DER8F+R8GR4.L5M9000C+."
80 C1$="T180L806R2GR8ER8DDR8EGR8ER8DDR8E
AR8ER8DDR8EDEDE"
90 C2$="06DDR8EGR8ER8DDR8EGR8ER8DDR8EAR8
ER8F+R8F+GG+G+G+G+"
100 C3$="T180L806DDR8EGR8ER8DDR8EGR8ER8D
R8EAR8ER8DDR8EDEDE"
110 C4$="03GB04DGF805DFEC04GEE-G05CE-V12
L16DEF+GAB06CEF+GAB-B07CDEL8GR4.L2C"
120 PLAY "S1M1000","S1","S1"
130 PLAY A1$,B1$,C1$
140 PLAY A2$,B2$,C2$
150 PLAY A1$,B1$,C3$
160 PLAY A3$,B3$,C4$
    
```

※このコーナーでは、読者の皆様からBASICで作った音を募集しています。ハガキにSOUND文やPLAY文を書いて送ってください。長いものはテープ、ディスクに入れて送ってください。また、タイトルもイメージにあわせて必ずつけること。それから、「こんなことをしてほしい」という、このコーナーへのリクエスト企画も募集中です。送り先は、M.S.X.FAN編集部「サウンド係」まで



MSX  
なんでも辞典

# ファンダムハウス

## スティック入力

プログラムでよく使われる有名な入力関数の1つ、

STICK(n)

で受けつける入力のことをファンダムでは「スティック入力」という。

nの部分に入る数値を「ジョイスティック番号」というのだが、じつは、 $n=0$ のときは、カーソルキーの入力を受けつける仕組みなので、この名前はちょっとおかしいと思う。まあ、それはさておき、たいていは、 $S=STICK(0)$

の形で、カーソルキーの押されている方向を調べていることが多い。この形はファンダムのプログラムでものすごくよく見かけると思う。

さて、 $n=1$ のときは、ポート1に接続されたジョイスティック、 $n=2$ のときは、ポート2に接続されたジョイスティックの方向を調べる仕組みになっている。だから、ジョイスティック番号という名前がついているわけだ。

$n=0$ ……カーソルキー

$n=1$ ……ジョイスティック1

$n=2$ ……ジョイスティック2

よく、「ジョイスティックでコントロールするにはどうしたらいいんですかあ」という質問がくるけれど、もちろん、それはかんたんにできる。そのプログラムの「STICK(0)」の部分全部「STICK(1)」に書き換えればいい。

ジョイスティック番号がどれであっても、押されている方向によって、この関数の値は次のように変わる。

0=押されていない

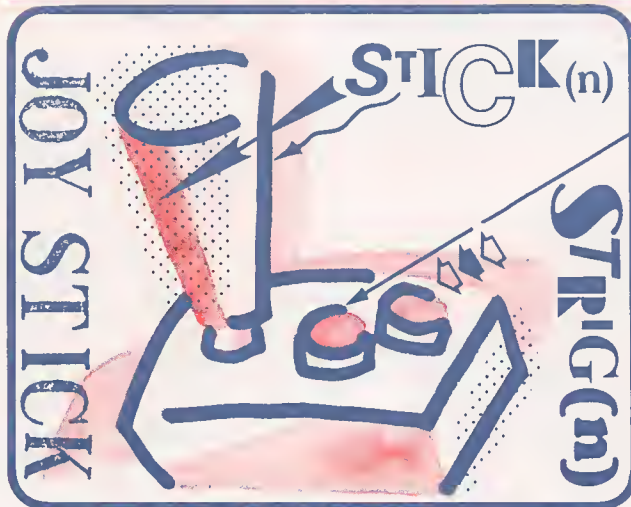
1=上 2=右上 3=右

4=右下 5=下 6=左下

7=左 8=左上

このスティック入力関数を利用して、キャラクタを動かすわけだ。つまり、関数の値が3ならX座標を増やすとか、7ならX座標を減らすとか。

現代MSXの基礎知識をつめこんだ、ファンダムハウス。読者のリクエストにも応じます。



その具体的な方法については次号のこのページの「関係演算」という一見難しい名前の項目で紹介する。というわけで、次の項目に移る。

## トリガー入力

このことばも、前項「スティック入力」と同様、むちゃくちゃよく使われる有名関数、STRIG(n)

で受けつける入力のこと。やはり、nに入る数値のことをジョイスティック番号といい、

$n=0$ ……スペースキー

$n=1$ ……ジョイスティック1

のトリガー1(Aボタン)

$n=2$ ……ジョイスティック2のトリガー1(Aボタン)

$n=3$ ……ジョイスティック1

のトリガー2(Bボタン)

$n=4$ ……ジョイスティック2のトリガー2(Bボタン)

というふうになっている。

この関数は、スペースキーやトリガー1が押されているか、いないかを調べるためのもので、押されていない……0

押されている……1

という値になる。押されているときに「-1」になるところがちよっと変な気がするかもしれないが、まあ、そういうことだから、しかたがない。

リプレイ処理のところをよく見かける

FOR I=0 TO 1: I=-STRIG(0):NEXT

というルーチンで、この関数に「-」が付いているのは、「-1」をプラスの「1」にするためだったわけだ。つまり、このルーチンは、スペースキーが押されていないあいだはIがつかねに0なので、ループを回りつづけ、押

されたたとたんIが1になり、やっとループが終わるという仕組み。スペースキーでリプレイになるプログラムでは、たいてい、この形で処理しているので、探してみよう。

## アルゴリズム

むかし、中国の宋の時代にアルゴというイタリア人がやってきた。アルゴはパズルが好きで宋の人々にいろんなパズルを出題しては困らせていた。その噂を聞きつけた宋の王が城にアルゴを呼んで、国民が困っているというパズルを王みずから解いてみせようと考えた。呼ばれたアルゴはさっそくパズルを出したが、王はどうしても答えがわからない。考えているうちに腹の立ってきた王は、ものすごい形相でアルゴに答えをたずねた。アルゴは、危険を感じ、王の機嫌をとるために楽しそうなりズムに乗せて、そのパズルの解法手順を説明したという。この故事から、問題の解法手順のことを「アリゴリズム」というようになった。

もちろん、デタラメである。

ほんとうは、どうもアラビア数字と関係のあることばが語源になっているらしい。ふつうは「算法」(算数的問題の解き方)とか「手順」などと訳される。英語のつづりはalgorithm。

コンピュータでは、あることをコンピュータにさせるためにはどのようにプログラムを組めばいいか、その組み方の手順のことをアルゴリズムという。

たとえば、「迷路を作るアルゴリズム」といえば、迷路をプログラムで組むために考えた手順のことになる。

うまく動かないプログラムはアルゴリズムが悪いとか、プログラムを組むにはまずアルゴリズムを考えよう、などと使う。友だちと議論していて、負けそうになったら「キミのアルゴリズムはまちがっている」といつてケムに巻こう。



プログラマの王国

# ファンダムが2メガROMに ギッシリつまりました



ファンダムライブラリー①

毎月好評のファンダムが、ROMになって登場/  
打ち込む手間がいらないから、ROMを差して、電源  
をONにすれば、すぐにゲームが遊べちゃうんだ。

それにもう一つ、このカートリッジはROMなのに、  
LISTがとれるんだ。だからプログラムの解析、改造な  
んかも思いのまま。改造したゲームをテープやディスク  
にセーブすることなんかもできちゃう。すごいね！

全国のデパート、パソコンショップにあるから、一度  
手にとって見てみてね♡



ファンダムライブラリー②

## MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー①

月刊MSX・FAN1987年4月～7月号  
に掲載のプログラムをおもに収録

## MSXプログラムコレクション50+2本 ファンダムライブラリー②

月刊MSX・FAN1987年8月～12月号  
のプログラムをおもに収録

価格 各5,800円

■お店で売ってない時は  
通信販売実施中/ (送料無料で)

①商品名、機種名 ②住所・氏名・TELを書いて、  
代金を現金書留で申し込み先に送って下  
さい。

■通販申し込み先

〒105 東京都港区新橋1-18-21

第一日比谷ビル

株式会社徳間コミュニケーションズ

テクノポリスソフト通販 係

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社

〒105 港区新橋4-10-7

TEL. 03 (432) 4471



MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

# FAN STRATEGY

## 情報募集

■募集内容/キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX/MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集/  
■応募方法/市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に/  
■送り先/〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください/

あし な もり うじ  
『**葦名盛氏奮戦記**』  
第2回 72ページ

「軍人将棋」と「信長の野望《全・国・版》」のMSX2専用4メガROM版の攻略法と連載小説の3本立て。軍人将棋はゲーム十字軍にある「MSY」を見たい人におすすめです。

## 軍人将棋

ほとんど無敵になる駒の配置と戦略  
by 林崇生くん(千葉県)

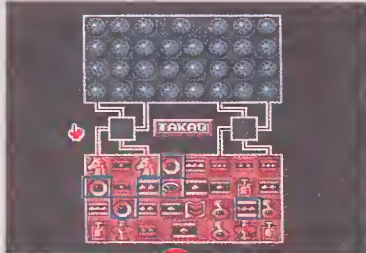
### 林流駒配置の仕方

まず、自分の駒を下の写真のようにならべます。このときに大切なのは青いワクの駒です。かならず写真どおりに置くこと。ほかの駒の配置は多少変えても大丈夫だと思います。

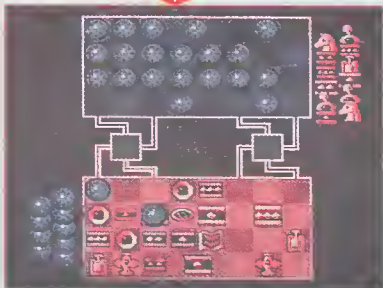
この作戦は、敵の駒を自分側

に誘いこんでたたくのが目的なので、自分の駒はあまり移動させないのがコツです(下の連続写真参照)。

この配置なら、左の地雷を取られないかぎりほとんど無敵。あとは自分の腕次第です。これでも負けるようならよほどヘタなのだと思います。



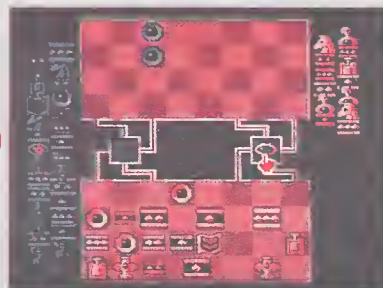
①林クンの考え出した配置での戦いを再現。地雷と中將で左の突入路を完全に固めているのがわかる。一方右側は大将が一手に敵の侵入を食い止めている。大将は移動できる駒のなかでは最強。敵スパイにだけ注意!



②中盤に入ったあたり。敵がつぎつぎと「ねずみ取り」にかり始めた。中將をねらったのは敵の少佐。このあと盤面から消え去った



③後半に入ったら温存しておいた飛行機を投入し、敵の駒をけちらしていく。右下では侵入してきた敵を大将が待ち受けているのだ!



④勝利時の状況。最後に残った敵の駒が大将なのは明らかだ。スパイを送って最後のとどめを刺した

### ねずみ取り戦法

林クンから送られてきた自信満々の情報を編集部で実験した結果、ちょっと時間がかかるけれども、たしかに負けない。

彼の考えた配置は、地雷、大将、中將といった最強クラスの駒をうまく配置して敵の駒の侵入を防ぎ、地雷に敵を誘いこむように考えられているのだ。中將が敵の大將に取られたときのために、中將のすぐ右にスパイが置かれているなど、こころにくい配慮もある。

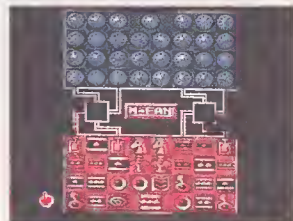
しかし、林クンも指摘しているように、序盤戦で左翼の地雷を取られると苦戦をしいられる。

そこで、彼の戦略意図をそのままいかしたうえで、飛行機やタンクなどの機動力を使って敵戦力の早期消耗をねらってみたのが右の写真の配置だ。改良版ねずみ取りといった感じ。

### 改良版ねずみ取り

改良版では大将を本營に置く。地雷と軍旗を「ねずみ取り」にしておき、中將と少將を自陣の防衛にあてる。一方、飛行機とタンクの機動力で敵戦力の消耗をはかる。これは敵の将官や地雷の位置を探る意味もある。

この配置と戦略を守りさえすれば、あとは敵の駒を冷静に推理することで、連戦連勝があたりまえになる。といい切ってしまう。



①編集部で考えた配置。軍旗は後ろの駒と同じ威力を持つから大将の前に置いて守りのかなめとする

ごめんなさい 4月号の大戦略マップ募集の報告の受賞作品紹介に一部誤りがありました。31ページに平海晴一さんの作品として掲載されているマップ「Kinki Wars」は、正しくは磯部政考さん(大阪府)の作品「Kinki Battle」でした。両作品とも最終選考まで残る秀作で、同じ近畿地区をモチーフしていたため、マップと作者の手紙が入れ違いになってしまった結果です。どうもすみませんでした。



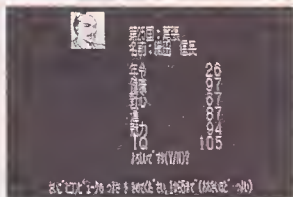
# 信長の野望《全・国・版》

MSX2専用4メガROM版で天下統一するための序盤定石  
(レベル1編) by 竹中重治(東京都)

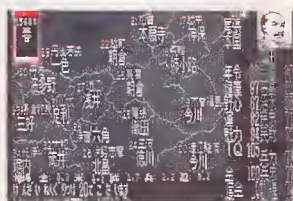
## 最初の1年は内政

MSX2専用4メガROM版は、レベル1に関してはMSXの2メガROM版よりも少しむずかしくなっているようで、MSX版での戦法がそのままでは通用しにくいようです。しかし、敵の思考部分は同じようで、昨年の12月号に載っていた戦法はほぼそのまま使えるようなので報告します。

まず、最初の春に年貢率を50%にし、夏にほとんどの米を民に施します。これだけの内政で秋に増える金と米の量が、大幅に増えるはずです。



初期設定はこのくらい。とくにIQと魅力が重要だ



春に年貢率を50%に改定。夏に民に米を施してひたすら秋を待つ

## 総大将めがけ特攻

秋になって金と米が増えたら部隊編成を変えます。第1部隊を100%。残りはすべて0%にします。冬になるのを待ち婚姻命令で自国のまわりに大名自身がいる国がないか探します。

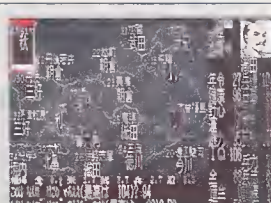
経験上、ほぼ間違いなく第26

国の伊勢志摩に北畠がいます。ここは兵力が小さいはずなので、念のため「様子を見る」で調べてから、敵と同数の兵力を信長自身がひきいて戦争します。できるだけ敵の部隊に触れないようにして城までたどり着けば北畠は戦わずして逃げます。これで2か国を持てるはずです。

## 兵糧攻めで兵力増強

2か国を持ったら1国をオトリにして兵糧攻めで敵の兵力を奪い取ります。伊勢志摩を本国としたので、尾張から金と米、そして兵を送ります。すると徳川などが尾張に攻めてきます。そうしたら第1部隊を城には置

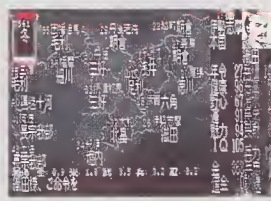
かず、左端のほうに置き、敵と接触するまで逃げて降参します。伊勢志摩の番になったら兵力1で尾張に攻めこみ、左端に部隊を置いて何もしていないと、敵は兵糧を切らすのでこちらの勝ちになり、攻めてきた兵が自分のものになります。これをくり返せば兵力を増やせます。



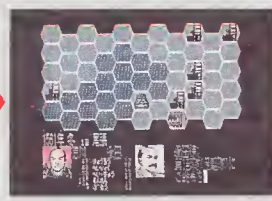
季節が変わったらず尾張から米と金を伊勢志摩に送る



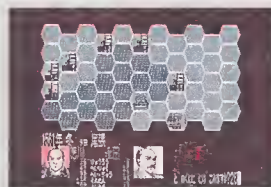
そして残った米よりも多い兵を残して兵を移動させる



伊勢志摩では部隊編成を変えたり施しをしたりしておく



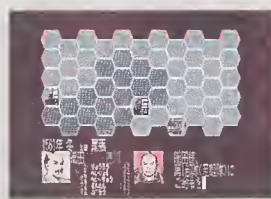
尾張に徳川が攻めてきた。城でなく左端に布陣する



敵と接触するまでは何もせず接触したとたん以降参する



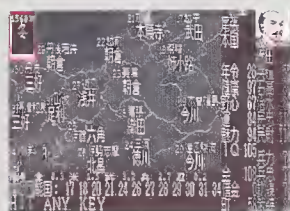
尾張は徳川の国になった。伊勢志摩の番がくるのを待つ



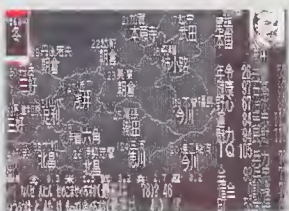
尾張に兵力1で攻めこむ。敵の兵糧が切れるのを待つ



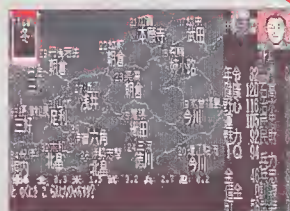
米を少し使っただけで攻めてきた兵と金が入った!



婚姻命令で大名のいる本国の位置を確認



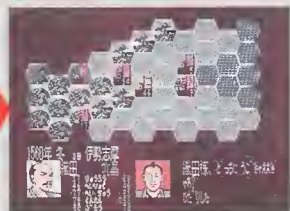
敵と同じ兵力で出陣する。戦争だ



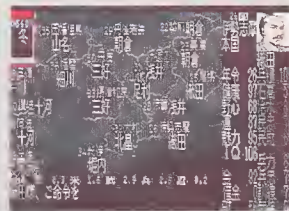
伊勢志摩に北畠がいた。兵力は46と貧弱だ。いまが攻めどきなのだ!



城に近く、敵部隊からできるだけ離れたところに布陣するのがコツ



敵の第1部隊と接触。2倍以上の兵力に驚き、北畠は戦わずに逃げる



ほとんど無傷で2か国の領主となった。伊勢志摩では商人に米を売る



# 信長の野望《全・国・版》

～韋名盛氏奮戦記 その2～ b y 倉剛進

岩代と磐城の2か国を実効的に支配し、磐城における兵糧攻めが始まる。韋名盛氏の天下への夢はふくらむ。私的歴史小説の第2回。

## 前回のあらすじ

第9国岩代の韋名盛氏はこれといって特長のない弱小大名である。しかし、盛氏は秘伝①オトリ戦法や奇想天外な部隊編成を行うことにより着実に国力を上げてきた。1561年夏には磐城を攻め取り2か国の領主となる。しかし同年夏、故郷である岩代を北条氏政に攻め取られる。家老の悔しがるとこしきりであったが、岩代を取らせることすら盛氏の計略であった。

## 5. 裸攻め戦法

1563年春、盛氏は家老の反対を押し切り、みずから岩代の北条攻めに出た。驚くべきことに北条方は以前盛氏が行った④(下図参照)の部隊編成であった。韋名方は兵力をほとんど持たない敵第1部隊へと突進した。敵の第3部隊と2日間ほど交戦したが、13日目には敵大将の首を取った。

この戦における味方の損害は2万5000、そして敵の損害は1万1000にすぎなかった。両軍合わせ

て3万6000の損害があったにもかかわらず、敵の第2部隊4万2000をそっくり捕虜にしたため、兵力は5万9000に増加した。

「北条方はわれら韋名の部隊編成をそっくりまねておった」。家来どもは北条方の部隊編成に驚いたようだ。

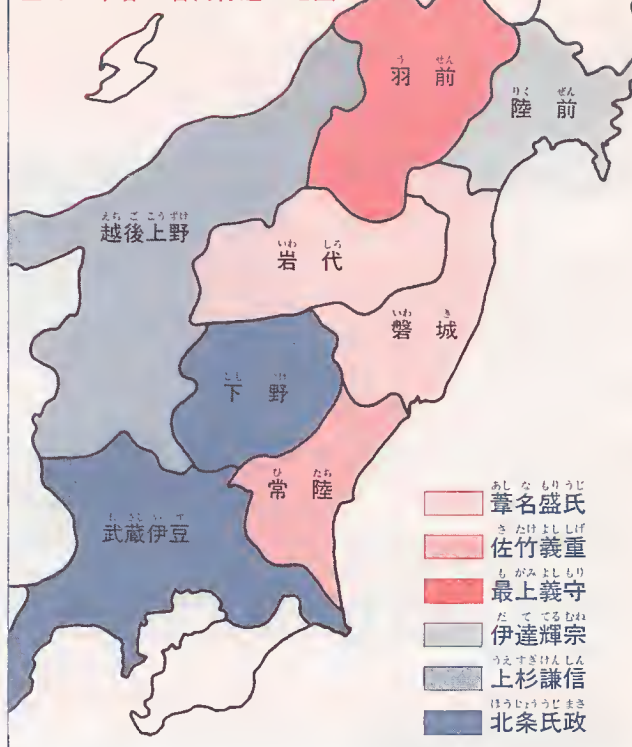
「部隊編成は大名ごとに決まっているのではなく、国ごとに決まっているのじゃ」。

盛氏は続ける。

「光栄の兵法では、①部隊編成はその国ごとに決めてあったものになる。②大将や総大将はもっとも守備の強い城に籠もる。となっておる。戦国大名はみな、この光栄の兵法を最良として墨守するのが通例じゃ。①については、時期がすぎれば変えるという大名もまれにはいるようじゃが、②は絶対じゃ。中国の三国志の昔から、光栄の兵法はずっと変わらぬ。しかし、この兵法にはこのたびの戦のように、時として大きな欠陥がある。したがって、ここを突けばいかに大軍であっても容易に討つことができるのじゃ」。

家来たちは感心して盛氏のこと

■1563年春の岩代付近の地図



## 秘伝③～裸攻め戦法～

部隊編成を④にし、兵力を少なくして敵を誘いこむ。敵がきたら戦わずに降参する。その後、通常型(③や⑥)の部隊編成で攻めこみ、丸裸にちかくなっている敵大将を討ち取る。

注意すべきは、敵の兵力より少ない兵力で攻めこむこと。理由は、①大兵力で攻めると敵は密集陣をとり、城の周囲に第2部隊がはりつくので損

害が大きくなる。②敵が多額の金を有している場合、兵力差で負けそうになると「寝返りの術」で金を使ってしまうため、金を奪えない。裸攻め戦法を使うのなら、複数国を保有したときには④の部隊編成の国と通常型の部隊編成の国を作り、④型の国に敵兵力を誘い、通常型の国から攻撃するようにせよ。以下に例を示す。

## 部隊編成7体

### 部隊編成①

第1部隊	1%
第2部隊	79%
第3部隊	20%
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

### 部隊編成③

第1部隊	30%
第2部隊	40%
第3部隊	20%
第4部隊	5%
第5部隊	5%

### 部隊編成④

第1部隊	50%
第2部隊	20%
第3部隊	20%
第4部隊	5%
第5部隊	5%

※当時の兵法書にある大名が出陣しないときの理想的編成

### 部隊編成⑤(かっこ内はど)

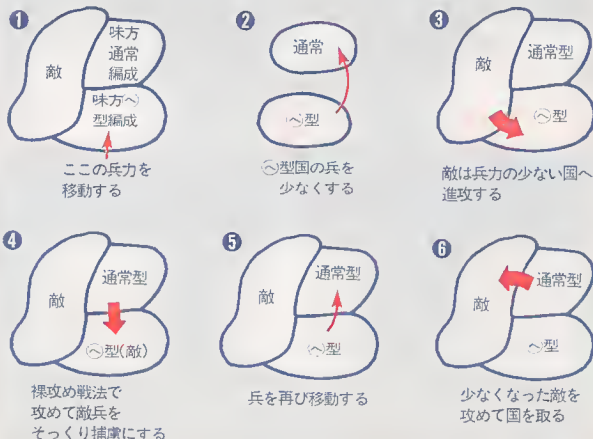
第1部隊	100%(99%)
第2部隊	廃止(1%)
第3部隊	廃止
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

### 部隊編成⑥

第1部隊	80%
第2部隊	廃止
第3部隊	20%
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

### 部隊編成⑦

第1部隊	1%
第2部隊	99%
第3部隊	廃止
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止





ばを聞いている。兵の忠誠度は戦争に勝つことにより、いまや119まで上がっている(捕虜が良質の兵ばかりであったため)。

「しかし、殿、このたびは幸運にも敵の主力が東方に布陣していたからよかったものの、場合によってはわが軍のほうで壊滅させられていたのではないのでしょうか。」

「そのとおりじゃ。本来ならば、①敵の部隊編成は④の第1部隊を1%、第2部隊を99%として、打ち当たる部隊数を少なくしておき、②③か⑤の部隊編成で攻め入る。というのが最良であろう。②や④を採用すれば、敵大将の攻撃に1つの部隊だけを送り、残りの部隊は味方の大将の守りに使って時間をかせげる。」

盛氏はその春、奪回した岩代を確かにするため、兵2万5000を雇い、岩代の兵力は7万8000になった。ついに2か国を持つ大名になった。尊名盛氏に天下統一の夢が大きくふくらむ。

## 戦略③～2か国を取れ～

2か国を実効的に支配すれば天下を取ったも同然。あとは寿命の問題だけである。

## 6. 拡大期

—1563年夏—

盛氏は岩代、磐城ともに民に金1を施した。

—1563年秋—

尊名盛氏の創業期は終わった。2か国を実効的に支配すれば、そのうち1国に敵を誘い、秘伝③の裸攻めか秘伝④の兵糧攻めによって敵の兵をそっくり捕虜にし、捕虜にした敵の兵をもって敵を打ち

破っていけばよいのである。

盛氏は現在42才、健康は93である。できるかぎり効率よく敵を破っていかないと天命がつきよう。

盛氏は磐城の国をエサにして敵を誘うつもりである。このため、岩代ではやることもなく、民へ金1を施した。磐城では金10、兵糧10を残し、すべて岩代へ送る(図1)。

「殿、なにゆえ米130、金147も輸送される。これではせっかく取った磐城に敵が攻めてきたときに兵糧がたりもうさん。」

れいによって家老はブツブツ文句をいっている。

「心配せずともよい。エサになる国から金、兵糧を秋に輸送するの、兵糧攻めの始めじゃ。」

盛氏はいっこうに取り合わない。

## 7. 兵糧攻め

—1563年冬—

盛氏は磐城の兵力8万5000のうち7万を岩代に移動させた。

「殿、残存兵力はわずかに1万5000になりもうす。これではせっかく取った磐城も敵の手に落ちます。おやめください。」

家老の大騒ぎが始まった。盛氏は平然という。

「秋に金、米を、冬に兵力を引き揚げる。これが兵糧攻めの手順じゃ。」

そこへ悲壮な顔をした伝令が飛びこんできた。

「敵襲でございます。佐竹義重が昨春の報復とはかり、兵8万5000をひきいて磐城へ押しよせました。味方は残念ながらわずか1万5000、全員城を枕に討ち死にの覚悟でございます。」

「もうきたか。ああ、せっかくの磐城がなくなってしまう。城兵

はいさぎよく玉砕<sup>たまふち</sup>じゃ。城中の金も敵に渡るぬよう、寝返りの術を使ってしまえ。家老が伝令に命じた。いそいで発とうとする伝令を止め、盛氏がいう。

「その必要はない。守備兵に伝えよ、城に籠もらずできるかぎり逃げまわれ、敵に包囲されたら玉砕せず降参せよ。また、金はそのまま敵に渡せ。」

「殿、それではますます佐竹勢が強くなりもうす。負けるとわかっていれば、かなわぬまでも敵の勢力を弱め、また財力をも弱めるため、城に籠もって敵を一兵でも多く減らし、金は寝返りの術に使い切るのが兵法ですぞ。」

「そちの申すことはふつうに攻められたとき、このたびは兵糧攻めゆえ、むしろ兵が減少すると失敗するかもしれん。かまわぬ、わしの命するまにせよ。」

「しかと承<sup>うけと</sup>りました。守備兵に御意<sup>ごい</sup>のとおり伝えまします。」

伝令は不審顔で帰った。

磐城では盛氏の命するまま、尊名方は領内を右へ左へと逃げたが、8日目にはついに佐竹勢に追いつかれてしまい、全員降参した。

## 1563年冬の磐城

	戦 前		降参後
	尊名方	佐竹方	佐竹方
金	10	86	96
兵糧	10	86	80
兵力	15	86	101

尊名方の降参を見届けたあと、盛氏はただちに兵1万の出陣を命じた。

「殿、敵は10万1000の大軍でございます。1万の兵ではとても勝ちめはござらん。殿のなさることはさっぱりわかりもうさぬ。」

家老はまたまた反対のようす。

「これが兵糧攻めの仕上げじゃ。この場合、兵は1000でもうまくいくはず、案ずることはない。敵の兵糧がつきるのを待てばよい。」

尊名方は磐城に攻め入った。驚くことに野戦陣はまったくおらず、佐竹勢は第1部隊だけで全員城に籠もっている。

奇妙な戦いであった。尊名方は西方の山地に陣を張り、戦うでもなく、毎日飲めや喰えの大宴会、それでも佐竹勢は打って出る気配もなく、城に籠もったままである。

「殿のご指示じゃが、われらは毎日こうして遊んでばかりいい

のじゃろうか。」

「さりとして、敵は味方の10倍以上、しかも城のなか。いまさら攻めてもどうにもなるまい。」

「それもそうじゃ。しかし、これほど楽な戦は聞いたことがない。磐城の酒はうまいのお。ウィー。などと兵はすっかり楽しんでいる。

遊ぶことじつに23日、城内の兵糧がつきた佐竹勢はついに降参し、総大将の佐竹義重は常陸(第11国)へ逃げた。

「殿、このたびの戦をふりかえれば、結局われらが使ったのはわずかに兵糧18。一方、得たものは金86と精鋭の兵8万6000でござる。なんともこたえられせんのお。家老をふくめ、家中は大喜びだ。」

この戦は、磐城における、じつに12回にもおよび兵糧攻めの始まりであった。

盛氏はいった。

「百戦百勝は最良の策にあらず。戦わずして勝つ、これが最良じゃ。力で攻めて勝てる場合でも、できるかぎり力攻めをするでない。なぜなら、力攻めをすれば敵が潰れて勝つまでに味方の損害はその3倍にもなる。また、死んだ兵の代わりに新たに兵を雇うにしても、新兵を訓練し、忠誠度を増やし、武器を持たすには膨大な手間と金が必要なのじゃ。さすれば、裸攻め戦法や兵糧攻めなどを策とせよ。秘伝④の欠圀<sup>けつがん</sup>戦法も基本的には同じ考え方じゃ。敵兵を味方にせよ。兵は大切にものじゃ。」

## 秘伝④～兵糧攻め～

- (1)部隊編成を④型とする。
  - (2)秋に金と米のほとんどを輸送する。
  - (3)冬に兵力の大部分を移動する。
  - (4)敵国が侵入したら、逃げ回って最後は降参する。
  - (5)その後、味方の小部隊で攻め入り、敵の兵糧がつきるのを待つ。
- つぎの春までに敵国が侵入してこなかったときは、念のため夏に兵力を戻しておくこと。秋には収穫があるので、その後は兵糧が増え、兵糧攻めがむずかしくなる(兵糧のほうが兵力より多くても、なお兵糧攻めは可能である。秘伝⑦を見よ)。

## 図1●1563年秋の尊名

尊名 盛氏		第8国磐城	第9国岩代(本国)
年令	42才	秋の始め→終わり	秋の始め→終わり
健康	93	157 → 10	77 → 224
野心	79	町	104
運	80	兵糧	140 → 10
魅力	109	石高	125
IQ	110	治水度	30
		民忠誠度	118
		民財力	82
		兵力	85
		兵忠誠度	58
		訓練度	205
		武装度	46
			65



## 戦略④～戦わずに勝て～

(1)力攻めはできるかぎりさけよ。百戦百勝は最良の策にあらず。

(2)戦わずして勝つことこそ最良なり。兵糧攻め、裸攻めなどにより敵の兵力を削ぎ、味方の兵力を増強せよ。その後、傾合をみて弱くなった敵を力攻めに滅ぼせ。場合によっては欠陥戦法で味方の損害を少なくできるならば、力攻めするもよい。

(3)兵の育成には手間と金が必要となるゆえ、兵は大切にせよ。

### 1564年春

岩代にて盛氏は民に金1を施す。また、磐城から兵6万9000を岩代へ移動させた。盛氏はまたもや磐城を兵糧攻めのオトリにするつもりである。

このとき、常陸の佐竹方へ北条勢が攻め入った。佐竹方は昨冬8万6000の軍勢を磐城へ送ったため残存兵力はわずか3万1000であり、北条方の8万の軍勢を防ぎきれずに敗れた。北条方も損害を受け、残った兵力は4万2000である。常陸は手薄のようだ。葦名のチャンスである。

### 1564年夏

「磐城へ北条勢が攻め入りまし。その数2万1000と見えます」。

「少ない獲物じゃが、やむない。兵力を4万2000と多めに残したため、北条方が逆に兵糧攻めを考えて小部隊で侵入したのであろう。かまわぬ、できるだけ逃げまわり、追いつかれたなら降参せよ」。

### 1564年夏の磐城

	戦前		降参後
	葦名方	北条方	
金	106	21	127
兵糧	9	21	23
兵力	42	21	63

磐城では、ほんの数日で北条方が押しよせたため、兵糧はそれほど減らなかったが、降参する。

盛氏は岩代から出撃し、磐城を兵糧攻めにするにとした。出兵数は11万7000の大軍である。家老がけげんそうにいう。

「殿、兵糧攻めするのにどうして11万7000もの大軍を動員なされるのか。秘伝④にいささか反してお

るではござらぬか」。

「時と場合による。いま、この岩代に集めた兵が20万7000にもなった。そろそろ常陸を攻めるにはいい時分じゃ。また、磐城の北条方の兵糧が9日ぶんしかないゆえ、大軍を動員しても味方の兵糧はさほど減らぬ。よってわしみずから出陣し、磐城を落としたのち、常陸を攻めるつもりじゃ」。

磐城は、はたして9日目に落ちたのである。

### 1564年秋

盛氏は磐城では常陸出撃にそなえて兵に金61を施し、岩代では金100を民に施した(図2)。

### 1564年冬

岩代に商人がきたので米140を売る。また、磐城では兵力18万のうち17万8000を動員し、兵糧118を持って盛氏みずから常陸へ出陣した。常陸を攻めると同時に磐城を兵糧攻めのエサにする効率的な戦術である。

常陸の北条方は5万3000、兵糧は59であった。葦名方の損害は13万4000で、北条方は5万3000が全滅した。盛氏初の力攻めであり、やはり損害は大きい。

北条が報復とばかり、下野から手薄になった磐城へ6万2000の兵で攻め入る。磐城の葦名方はわずかに2000人。れいによって逃げまわったが、3日目は囲まれて降参した。

### 1565年春

占領したばかりの常陸で兵を補充し、兵力7万2000とする。一方、岩代からはわずかに兵1000で磐城の北条を兵糧攻めした。敵の兵糧なかなか多く、29日目にしようやく落城した。

しかし、敵もさるもので、北条は下野から兵4万3000をくり出し、磐城の葦名方を兵糧攻めしたため、再び北条の手に落ちた(図3)。

### 1565年夏

常陸から兵1000で再度常磐を兵糧攻めし、13日目で落とす(図4)。

念のため、岩代から兵糧18を磐城に輸送する。占領した磐城から兵3万9000を常陸へ移動させる。

### 1565年秋

この季節、岩代では兵を2万6000雇い兵力10万とする。常陸では兵糧攻めに使うため、部隊編成を◎とした。磐城では、兵糧攻めの準備として、米73、金184を岩代へ輸送した(図5)。

## 図2●1564年秋の葦名

葦名盛氏	年令	43才	第8国磐城(本国)		第9国岩代	
			秋の始め→終わり		秋の始め→終わり	
健康	92	金	240	→ 179	174	→ 74
野心	79	町	104		48	
運	87	兵糧	119		199	
魅力	111	石高	125		31	
IQ	110	治水度	30		50	
		民忠誠度	118		71	→ 87
		民財力	82		62	→ 78
		兵力	180		90	
		兵忠誠度	93	→ 97	79	
		訓練度	403		325	
		武装度	51		50	

## 図3●磐城の状況

春の始め 北条	葦名方岩代 から攻める	葦名方勝利 葦名	北条再び下 野から攻める	北条方勝つ 北条
金 63 兵糧 59 兵力 64	金 1 兵糧 1 兵力 1	金 64 兵糧 1 兵力 65	金 43 兵糧 43 兵力 43	金 107 兵糧 43 兵力 108

## 図4●その後の磐城

夏の始め 北条	葦名方常陸 より攻める	葦名方勝利 葦名
金 107 兵糧 43 兵力 108	金 1 兵糧 1 兵力 1	金 108 兵糧 1 兵力 109

## 図5●1565年秋の葦名

葦名盛氏			第8国磐城	第9国岩代	第11国常陸(本国)
年令	44才	金	194	421	136
健康	91	町	104	48	0
野心	80	兵糧	83	102	368
運	90	石高	125	9	186
魅力	114	治水度	30	50	92
IQ	111	民忠誠度	118	85	141
		民財力	82	73	104
		兵力	70	74	109
		兵忠誠度	102	77	77
		訓練度	426	325	322
		武装度	57	50	51
		年貢率	58	59	62

### 1565年冬

岩代では兵に金148を施し、兵忠誠度は67から76へ上がる。磐城では兵6万を岩代へ移動させ、兵糧攻めのエサとした。常陸では民に金1を施した。

### 1566年春

兵糧攻めのオトリにしている磐城へ伊達勢4万9000が進攻した。

「またかかりおったわい。できる限り逃げまわって降参するのじゃ。よいな」。

磐城の葦名方は盛氏の指示どおり逃げまわろうとしたが、伊達方とただちに接触。その場で降参した。降参した直後に岩代から兵1000にて兵糧攻めを行った(図6)。常陸から米4を磐城へ輸送した。



図6●1566年春の磐城の状況

春の始め	伊達勢 攻める	伊達方 ものになる	葦名方岩代 より攻める	葦名の ものになる
金 10	金 49	金 59	金 1	金 60
兵糧 10	兵糧 49	兵糧 56	兵糧 1	兵糧 1
兵力 10	兵力 49	兵力 59	兵力 1	兵力 60

図7●1566年夏の磐城の状況

夏の始め	上杉勢 攻める	上杉方 ものになる	葦名方岩代 より攻める	葦名の ものになる
金 60	金 38	金 98	金 29	金 127
兵糧 5	兵糧 38	兵糧 35	兵糧 29	兵糧 18
兵力 60	兵力 38	兵力 98	兵力 29	兵力 127

図8●1566年冬の磐城の状況

冬の始め	このうち兵 11万7000を 岩代へ移動 させる	伊達勢の 進攻	伊達のもの になる	葦名方岩代 より攻める	葦名の ものになる
金 10	金 63	金 63	金 73	金 27	金 100
兵糧 8	兵糧 63	兵糧 62	兵糧 62	兵糧 27	兵糧 4
兵力 127	兵力 63	兵力 73	兵力 73	兵力 27	兵力 100

図9●1567年春の磐城の状況

春の始め 葦名	このうち兵 9万を岩代 へ移動させ る	伊達勢の 進攻	伊達のものになる	葦名方岩代 より攻める	葦名の ものになる
金 100		金 33	金 133	金 27	金 160
兵糧 4		兵糧 33	兵糧 33	兵糧 27	兵糧 6
兵力 100		兵力 33	兵力 43	兵力 27	兵力 70

図10●1567年秋、岩代で謀叛発生

反乱前	反乱発生	鎮静後
兵力 80	正規軍 反乱軍 4万5000 : 3万5000	兵力 59
兵忠誠度 35		兵忠誠度 82

図11●1567年秋の葦名

葦名盛氏	第8国磐城	第9国岩代	第11国常陸(本国)	第12国下野
年令 46才	金 216	108	271	680
健康 89	町 104	48	0	0
野心 81	兵糧 100	247	308	444
運 90	石高 125	9	186	327
魅力 120	治水度 30	50	92	85
IQ 112	民忠誠度 127	83	159	259
	民財力 91	71	126	162
	兵力 70	59	173	113
	兵忠誠度 77	82	60	87
	訓練度 309	303	206	504
	武装度 50	50	53	51
	年貢率 58	59	62	64

1566年夏

下野の北条は上杉に敗北した。勝った上杉は下野からさらに磐城へ進攻した。兵力は3万8000である。盛氏は4日目に降参した。しかし、ただちに岩代から2万9000の兵で兵糧攻めを行い、磐城を奪回した(図7)。

常陸では町の価値が0なので、秋に備えて商人に米350を売った。

1566年秋

常陸で兵9万1000を雇う。磐城では兵糧攻めのため、米92、金232を岩代へ輸送。岩代では兵6万を雇い、兵力23万とする。

1566年冬

常陸では民に金188を施す。常陸では兵力12万7000のうち11万7000を岩代へ移動した。

伊達勢6万3000が磐城を攻め、5日目に葦名方は降参。その後、岩代から兵2万7000で兵糧攻めし、26日目に勝った(図8)。

1567年春

盛氏は岩代から20万の大軍で下野の上杉勢を攻めた。上杉方5万9000の兵との激戦になったが、葦名方は兵2万7000を残して勝った。葦名方の損害は17万3000で、上杉方の損害の約3倍である。

残存兵が少ないため、盛氏は磐城から9万の援兵を送った。同時に、またもや磐城を兵糧攻めのエサとすることにした。

占領した下野には商人がきたので、米133を売った。磐城へはまたしても伊達勢が進攻した。その数3万3000である(図9)。

伊達はのべ3回にわたり磐城に出兵し、その兵力は14万5000に及んだ。しかし、盛氏の計略によってすべて失敗し、家連傾き、葛西に滅ぼされた(史実によれば、盛氏の死後、葦名家には内紛が起こり、1589年6月に葦名家は伊達政宗によって滅ぼされたとのこと。このパソコン史上では葦名家の宿敵、伊達家を3度にわたって破ったので、葦名家の無念もはらされよう)。

1567年夏

岩代の兵忠誠度が32と謀叛が危ぶまれるほどに低下している。盛氏は兵に米40を施し、忠誠度を上げようと試みる。兵忠誠度は35になった。下野を兵糧攻めのオトリにするため、部隊編成を◎に変更した。常陸では米100を岩代へ輸送。磐城では金100を民に施した。

## 8. 謀 叛

1567年秋

「殿、謀叛でござる。岩代の国で反乱分子3万5000が謀叛を起こしましたぞ」。

「兵忠誠度が32と低いのに心配して米を施したに。間に合わぬとは、無念じゃ」。

「しかし、正規軍もよく戦った結果、なんとか反乱は収拾いたしたもようです」。

この反乱の結果、かえって不満分子が掃討され、兵忠誠度は高まった。しかし、兵力はかなり減ってしまった(図10)。

戦いに明け暮れた日々であったため、民や兵にはなかなか手がまわらないのが実情だった。このときばかりは家老が偉そうにいった。「殿にはあれほど内政の充実をと申しておりましたのに、残念じゃった」。

葦名盛氏は、いまや北関東の一大勢力となったが、4か国の支配にいたるまでに7年半もかかっている。いつしか年も46才。はたして天下は盛氏の手の中にくるのか、それとも天命のつきるのが早いのか、いまはわからない。

この季節(図11)、盛氏は下野と磐城を兵糧攻めのエサとするため、両国から金、米を常陸へ輸送し、常陸では兵へ金900を施した(兵忠誠度は60から89に上がった)。岩代では謀叛で減少した兵を補充すべく、2万3000の兵を雇った。

1567年冬

下野から兵10万3000を岩代へ送り、下野に残る兵力は1万となった。またもや兵糧攻めのオトリに使うつもりである。

盛氏の注文どおり、さっそく上杉方が総大将の謙信みすから4万6000の軍勢をひきいて下野へ進攻した。謙信は盛氏の計略にはまったのである。

「はっはっは。越後の竜、あの上杉謙信までが兵糧攻めにかかりおった。いつものとおりじゃ。逃げまわって降参せい」。

盛氏の指示どおり、下野の葦名方は敵部隊と接触しないように逃げまわり、13日目に降参した。

ここで葦名盛氏に幸運が訪れた。越中の姉小路が手薄になった上杉勢を攻めたのだ。越後上野の上杉勢は姉小路に敗北したのである。

——そして次号につづく。



# ソフト75本 プレゼント付!

# 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみ封筒をご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で75名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは4月30日必着。当選者の発表は6月8日発売の本誌7月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX (RAM8K)
- ②MSX (RAM16K)
- ③MSX (RAM32K)
- ④MSX (RAM64K)
- ⑤MSX2 (VRAM64K)
- ⑥MSX2 (VRAM128K)
- ⑦持っていない

② 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているものに全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧持っていない
- ⑨その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。⑤の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング

③パソコン通信

④ワープロ

⑤CG

⑥ビデオ編集

⑦コンピュータミュージック

⑧ビジネス

⑨学習

⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII
- ③PCエンジン
- ④PC88系
- ⑤PC98系

⑥FM7/77系

⑦X1系

⑧その他(具体的に記入)

⑨どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ガガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ハイドライド3 (MSX1).....6	9	マース .....102
2	ハイドライド3 (MSX2).....6	10	ゾイド .....104
3	THEプロ野球激突ベナントレース.....14	11	ファミクル・パロディック .....105
4	ワールドゴルフII.....92	12	王子ピンピン物語 .....106
5	カサブランカに愛を.....94	13	井出洋介名人の実戦麻雀 .....107
6	殺人倶楽部.....96	14	抜忍伝説 .....108
7	マンハッタン・レクイエム.....98	15	テストメント .....109
8	ガンダーラ .....100		

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>ハイドライド3
3	<FAN ATTACK>THEプロ野球激突ベナントレース
4	ゲーム十字軍
5	FAN FAN BOX
6	<ファンダム>ゲームプログラム
7	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
8	<ファンダム>ファンダムハウス
9	FAN STRATEGY
10	MSX・FAN創刊1周年記念誌上イベント
11	LINKS INFORMATION PAGE
12	<FAN NEWS>ワールドゴルフII
13	<FAN NEWS>カサブランカに愛を
14	<FAN NEWS>殺人倶楽部
15	<FAN NEWS>マンハッタン・レクイエム
16	<FAN NEWS>ガンダーラ
17	<FAN NEWS>マース
18	<FAN NEWS>ゾイド
19	<FAN NEWS>ファミクル・パロディック
20	<FAN NEWS>王子ピンピン物語
21	<FAN NEWS>井出名人の実戦麻雀
22	<FAN NEWS>抜忍伝説

- 23 <FAN NEWS>テストメント
- 24 COMING SOON
- 25 FAN CLIP

## 〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノホリス
5	ビーフ
6	ホフコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

## 〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	あけみとモアイの古いセンセーション	26	ザナドゥ	51	忍者くん〜阿修羅の章〜
2	あざりワールドRPG	27	沙羅曼蛇	52	抜忍伝説
3	アシュギナー〜虚空の牙城〜	28	三国志	53	信長の野望<全国版>
4	アシュギナー〜復讐の炎〜	29	THEプロ野球激突ベナントレース	54	ハイドライド3
5	アルカノイドII	30	シャディ	55	覇邪の封印
6	イース	31	シャロム	56	波動の標的
7	井出洋介名人の実戦麻雀	32	ジーザス	57	ハッカー
8	ウィザードリィ	33	死霊戦線	58	パロディウス
9	うる星やつら	34	スクーター	59	バブルボブル
10	ウルティマIV	35	セイレーン	60	陽あたり良好!
11	F-1スピリット	36	ゾイド	61	ファイアボール
12	エルスリード	37	大戦略	62	ファミクル・パロディック
13	王子ピンピン物語	38	釣りキチ三平	63	ブレイクショット
14	ガイアの紋章	39	太陽の神殿	64	プレデター
15	カサブランカに愛を	40	ディーヴァ〜アスラの血流〜	65	プロフェッショナル麻雀悟空
16	ガリウスの迷宮	41	ディーヴァ〜ソーマの杯〜	66	ボンバーキング
17	ガルフォース〜創世の序曲〜	42	D'(ディー・ダッシュ)	67	マース
18	ガンダーラ	43	ディープダンジョン	68	マンハッタン・レクイエム
19	京都龍の寺殺人事件	44	ドーム	69	めぞん一刻
20	グラディウス2	45	ドーンパトロール	70	YAKSA(ヤシャ)
21	刑事<大打撃>	46	ドラゴンクエストII	71	勇士の紋章
22	コックピット	47	ドラゴンバスター	72	ワールドゴルフII
23	殺しのドレス	48	ドラゴンスレイヤーIV	73	ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜
24	サイキックウォー	49	ドルイド	74	ザ・リターン・オブ・インター
25	殺人倶楽部	50	忍者	75	燃える!!熱闘野球'88



-----（キリトリ線）-----

郵便はがき

40円切手を  
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

--



# MSX・FAN5月号 アンケート回答ハガキ

1	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
2	①	②	③					
3	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
	⑨	(					)	
4	ハイ	イイエ						
	買う予定の周辺機器							
5	[ <sup>1</sup> ]	[ <sup>2</sup> ]	[ <sup>3</sup> ]	[ <sup>4</sup> ]				
6	[							
7	[							
8	[ <sup>1</sup> ]	[ <sup>2</sup> ]	[ <sup>3</sup> ]					
9	[ <sup>1</sup> ]	[ <sup>2</sup> ]	[ <sup>3</sup> ]					
10	[ <sup>1</sup> ]	[ <sup>2</sup> ]	[ <sup>3</sup> ]					
11	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧ (
12	[ <sup>1</sup> ]	[ <sup>2</sup> ]	[ <sup>3</sup> ]					) ⑨

5月号のプレゼントでほしいハガキ

-

住所

氏名

〒( ) -

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

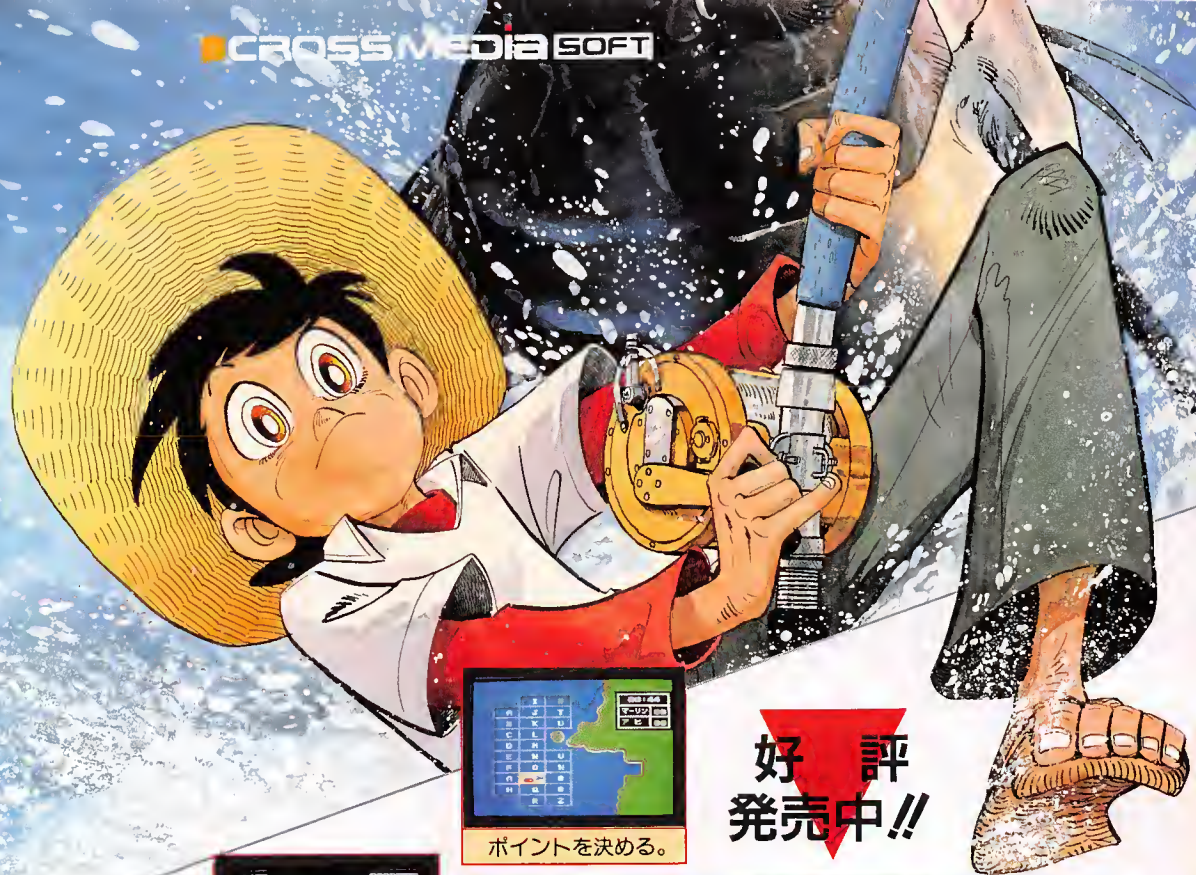


快感満開!

MSX2

ドラローニング!!

CROSS MEDIA SOFT



ポイントを決める。

好評  
発売中!!

本格的スポーツ・フィッシング・ゲーム

# 釣りキチ三平 ブルーマリーン編

MSX2 (VRAM64KB以上) メガROMカートリッジ ■定価6,800円  
©矢口高雄/日本アニメーション/講談社 ©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. MSXはアスキーの商標です。

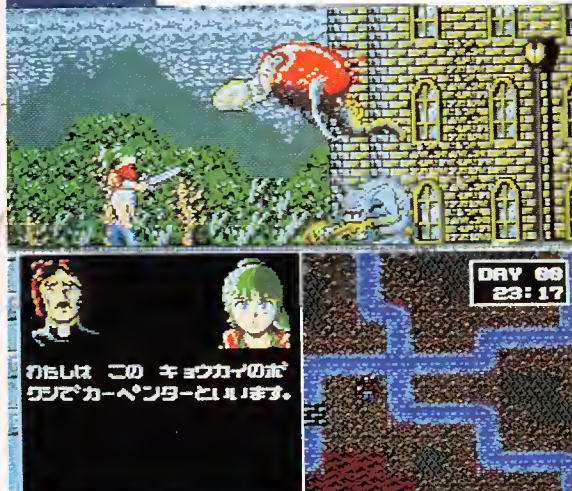
「大海原にクルーザーを出して大物釣りに挑戦したい!」  
そんな夢を実現してくれる本格的スポーツ・フィッシングゲームの登場だ。  
釣りの漫画の第一人者「矢口高雄」先生のあの「釣りキチ三平」になつて、世界中の腕自慢が集まる前後5日間の大会でどれだけの大物を釣ることができるか? マーリン(カシキ)と君との壮絶な戦いが今、始まった……。



負けるな! 三平。



ホテルで作戦会議。



これは この キョウカイのボ  
ンデカーペンターと見えます。



大評判の面白さ! 超大作コンバット・ホラー しりょうせんせん

# 死霊戦線 WAR OF THE DEAD

ある日突然平和な街「チャニース・ヒル」を襲った謎の怪異現象、想像を絶する奇怪なクリーチャー群、一体この街に何がおこったか!

- メインマップ、サブマップ併せて180画面の広大なエリア
- バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ ●武器は全て現用兵器
- 成すべきことは生存者のメッセージから知れ!

©FUN PROJECT, INC. 1987 MSXはアスキーの商標です。

好評  
発売中!!

MSX2 2メガビットROM S-RAM搭載  
RAM64K以上 VRAM128K以上 ■¥8,800  
▶PC-8801版近日登場!

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F  
TEL.03-423-7901 (お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

通信販売

●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めにならない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株式会社(通信販売係)

資料請求券  
MSX FAN 88-5



Active Role Playing Game

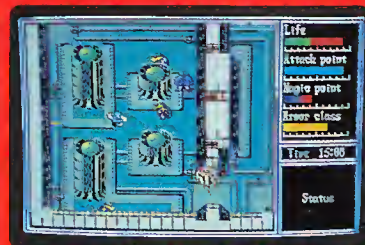
5th  
ANNIVERSARY

創立5周年記念作品  
ハイドライド3



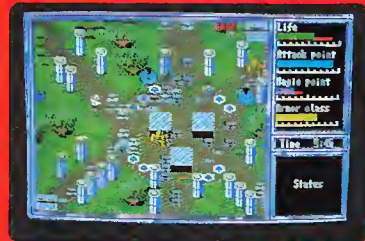
© 1987 T&E SOFT

またしぜつ  
永遠の名作が誕生した。



▲失なわれた宮殿内

MSX2



▲幻想の街

MSX1

- PC-8801mkII SR以上 (FA, MA, VA対応) 要2ドライブ・5' 2D・2枚組
  - MSX 専用 ..... 4メガロム
  - MSX2 専用 ..... 4メガロム
- 各 ¥7,800



ハイドライド  
ブロンズパック

MSX ハイドライドIIとハイドライド3  
の特別2本組パッケージ

¥9,980

好評発売中!!

MSX, MSX2 are registered trademarks of ASCII Corp.

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようにになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きで T&E の製品がお手元に届きます。

ハイデフゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、郵送用紙と封筒を郵便局の窓口へ差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集中!! ★ T&E SOFT テレフォンサービス ☎ 名古屋 (052) 776-8500





© 1987 T&E SOFT

**MSX2**  
RAM64K/VRAM128K  
3.5" 2DD  
¥7,800

壮大な叙事詩のヒーローになれる!!

パスワードを使って、他機種のデーヴァで遊ぼう! PC-8801mkIISR、FM77AV、X1、MSX、ファミコン、そしてPC-9801VM/UV。どんなドラマが待ち受けているのだろうか。

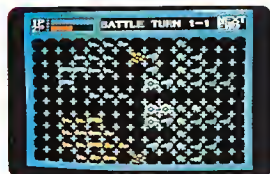
- ★シミュレーションウォーゲームにアクションゲームの楽しさを加えた、ニューアイデアゲーム。
- ★2人での同時プレイが可能。
- ★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーからなり、それぞれ7機種に割り当てられ、デーヴァという一つの大きなストーリーを形作っています。
- ★パスワードによる各機種間の完全データ交換を実現しました。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ちだし、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
- ★MSX、MSX2デーヴァは、T&E最強CGツール「ピクセル3」で製作しました。



▲戦略シーン



▲惑星戦シーン



▲艦隊戦シーン



© 1987 T&E SOFT

**MSX2**  
RAM64K/VRAM64K/128K  
3.5" 2DD  
¥6,800

ピクセル2が  
グレイドアップして新登場!!

- ★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（3モード対応）、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
- ★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5（256×212ドット16色）とスクリーンモード8（256×212ドット256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
- ★もちろん、ピクセル2と完全データ交換となっています。
- ★ピクセル3は、デーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。



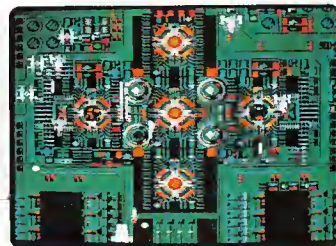
© 1986 T&E SOFT

**MSX2**  
RAM64K/VRAM128K  
3.5" 1DD  
¥6,800

ロングセラー一躍進中!!

いまだ超えるものなし! 感動のハイラストグラフィックス。

- ★緻密に書き込まれた背景が、1ドット単位にスムーズスクロール。敵機は最高16パターン切り換えのリアルアニメーション。その動きもドット単位なら、命中の判定もドット単位!!
- ★2人で共同出撃。2機のストームガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。合体時には、1人がパイロット（ストームガンナーを操縦）、もう1人がオプションウエポンを担当。（1人でもプレイは可能です）
- ★ストームガンナーのシールドとは別にプレイヤーの実力をレベルで表示。50種以上の敵キャラクターを撃破して、レベルを上げましょう。そして、レベルアップすれば、使用可能なオプションウエポンが増えます。
- ★データディスクに速中ゲームデータがセーブできます。



●MSXマークはアスキーの商標です。

“ユーザーなら、一度は体験したい”

**T&E SOFTの**

**MSX2 ディスクソフト大集合!!**

- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（送料サービス・通達希望の方は300円プラス）
- マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求書をお送りください。（雑誌での請求はお断りします）
- '88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求書をお送りください。（雑誌での請求はお断りします）



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社の創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。



**T&E SOFT INC.**  
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト  
〒465 名古屋市中東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン  
No.17 請求券  
Mファン5月号  
'88 総合カタログ  
請求券  
Mファン5月号



3Dシューティングゲーム  
**垂直空戦記**  
**GRIFFON**  
 THE ROSE STORY  
 グリフオン

「こんな戦争、誰がはじめたんだろう……」

彼女はコックピットで、ふとそんな事を思った。

人類最初の植民星“太陽系第10番惑星アンナ”。移住者達の努力の結果、惑星アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。そして長い月日が流れたある日、惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。“ワタシハマザーコンピュータKEL-13、コノホシノニンゲンハワタシガシハイシタ。ワクセイクアンナノムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル”もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。そして母星とアンナの間に長い戦いが始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵器である可変アダプタンバー“スレイブ・ガンナー”で飛びたった。

美しいグラフィックス／リアルなアクション！

近日発売予定！

MSX2版 2メガ

¥6,800

ゲーム用  
 S-RAM  
 対応





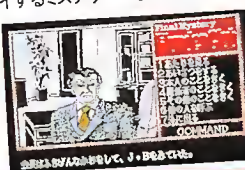
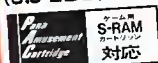
殺意がエクスタシーに達する時、ひとつの事件が始まった。

若き実業家ビル・ロビンスが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。相ついで現われる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か？手がかりを集め推理の糸をたぐ。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができるかどうかは、すべて君の腕次第だ。

読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

新・発・売・！

MSX2 ディスク版  
(3.5"2DD) ¥7,800

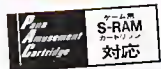


アドベンチャーゲーム  
Final Mystery  
殺人倶楽部  
Murder Club

空が、森が、風が僕を呼んでる！  
妹のクリスを探すために旅に出ている主人公のブリルは、ある日クリスが魔王パズルにさらわれたことを知った。彼女を助けるためにブリルは魔城めざして旅立った。  
ブリルの冒険がいま始まろうとしている。

近日発売予定！

MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800



アドベンチャーゲーム  
うる星やつら  
～恋のサバイバルバースティ～  
C.R. TAKAHASHI / SHODAN KITTEN / FUJI TV

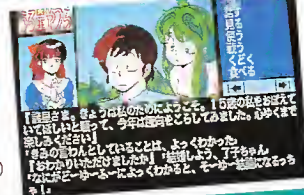
MSX2 版 新発売

ROM版 ¥7,800 / ディスク版(3.5"2DD) ¥6,800

ROM版は  
4メガ搭載!!  
パナミュージメントカートリッジ対応

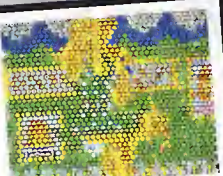


●漢字表示(漢字ROM不要)



シミュレーションゲーム MSX2  
大戦略  
Original game designed by Systemssoft. ©1986 Systemssoft.  
マップ集

MSX FAN大戦略マップコンテスト応募  
作品より優秀なマップ32種類を厳選！  
限定2,000本  
マップ作成時に便利なマップ全面表示プログラム付！



新・発・売・！  
MSX2 ディスク版  
(3.5"1DD) ¥3,000

※大戦略ディスク版をお持ちでない  
とご使用になれません。

〈通信販売〉 通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の  
送料サービス 上、(株)マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

インフォメーション・ダイヤル  
0593-53-3611



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。  
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.  
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482



「あれ、あれれっ…」と笑えるパロディタッチの  
シューティングゲーム。でも中身はひと味違うぜ!

# ファミクル パロディック

©1988 BIT<sup>2</sup>

## 楽しさ10,000倍で新登場

MSX 2

MSX ROM

2メガROM 対応

2メガROM 定価¥6,800

全国のパソコンショップにて4月末発売予定

●RAM64K以上、VRAM128K以上が必要です。  
この製品はMSX2マークのついていないコンピュータ  
では使用できません。



ミロクル

「ボクのマシンは利点もないけど欠点もない。  
ウデに自信がある人は、ボクをえらんで!!」



ビービーケロル号  
P.P. KEROL

至はノーマルだが、左右にバリアがついている。



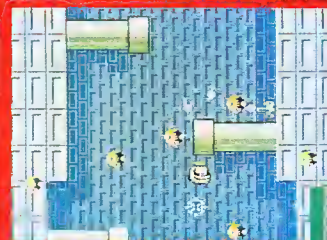
ニャンクル

「初心者、ボクを  
えらばう/スピー  
ドもわりとあるし、  
最強の「かくれ技」  
が……。」

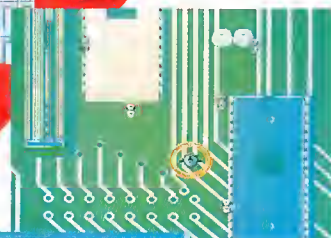


スィエルシャート号  
CIEL CHATTE

ツインターゴ使用



◀スーパードカンシスターズ



▼インナーサーキット

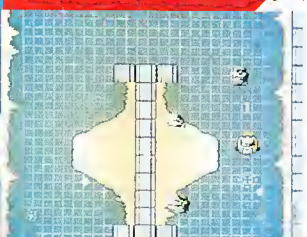
▼ファミクルランド



▼バスティウス



▲クレイジーエンパイア



時 は2390年。ここ“亜空間ゲームハウス”は、今や興奮  
のルツボ。敵を撃破した歓声や、おしくもやられて  
しまった悲鳴が渦巻き、手に汗にぎる熱戦が繰り広げら  
れている。中でもファミクル一家の活躍は目ざましい。  
でもゲーム大会は、まだ始まったばかり。この先、敵キャ  
ラも手ごわいぞ——。

# ついに今世紀

SOFT  
HOUSE  
2  
BIT

制作、発売元

株式会社

ビット

BIT<sup>2</sup>

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3階  
TEL 03(479)4558 FAX 03(479)4117

販売元 ビット

BIT<sup>2</sup>

販売株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 齊田ビル3階  
TEL 03(862)6886 FAX 03(862)2263



**ゲ**ームは、一家総出でゲーム大会に出場する、コミカルなファミクル一家が主人公。それぞれがハンドメイドのマシンに乗り、次々と敵を破壊させて行く。このゲーム大会が、キミが体験する本物のゲームだ。ファミクル一家が持ちよったマシンから1台をセレクトすると、いよいよゲームワールドへ出発だ。



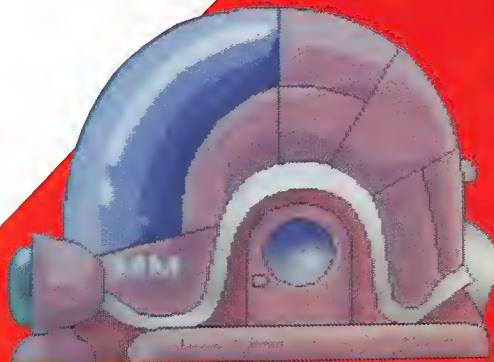
「カワイイが、きらいでくれ。私は、パリアがついちやうのだ。」



パビクル

ヴォレビュール号  
**VOLLER BULLE**

エンジンはノーマル。口から玉を上下に連射出来る。



マミクル

「連射スティックのある人は私。ターボビームがやくにたつわよ！」

マインマイム号  
**MINE MIME**

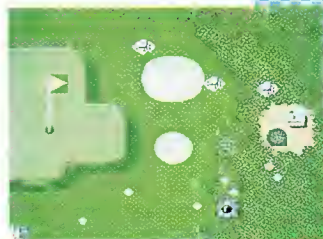
レーザー。首を引っ込ましてカラで自分を防御できる。



▲ファンタチーズ



▲シクソーバス



▲セビスカントリー



▲ブロックマニア

▼ネクロガルド



シルクル



ダックスベリー号  
**DUCKS BERRY**

「スピードなら私が1番。エッグマはうしろについているけど、なれば、なんでもないよ。個性派の人は私ね！」

ターボエンジン。口から玉を発射し、おしりから砲弾を落とす。

**と**ころで、ゲームを進めていくうちに、「あれっ、あれれ…」と思うエリアが登場。そう、あの歴史に残る名作ゲームの数々が背景などにパロディ・タッチで出てくるのだ。思わずなつかしくなったりして…。でも気をゆるめてはいけないぞ。頭をかえ込むほど難しいエリアも登場する。ファミクル・パロディックは、まさにシューティングゲームの集大成だ！

# 最大のゲーム大会が始まった。

MSX MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※製品のお問い合わせは御BIT2へ、商品の取扱いにはBIT2販売所へ。

**各種スタッフ募集**

御BIT2では只今各種スタッフを募集しております。

詳しくはお問い合わせ下さい。☎03(479)4558 担当 辻谷



# 東京終末戦争

トウキョウ

ハルマゲドン

邪教集団“Psycho temple”  
の野望によって破壊された  
首都をとりもどすため  
今“MIKADO”の命をうけた  
コマンドたちの聖戦がはじまる!

近日発売!



88版 4.5位開発中の画面です

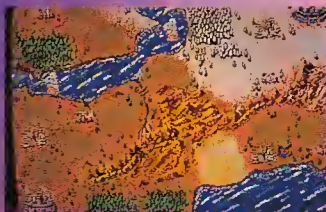
- MSX2 2メガROM
- PC-8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA  
(5"2D 2枚組)
- 価格 MSX用/7,800円、PC用/7,800円

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社  
〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TEL. 03-432-4471



**3.5インチ(2DD)**



ガリアの紋章

そのソフトは買わずにしか買えません

**TAKERU ORIGINAL SOFT**

市販価格 ¥7,800    TAKERU価格 ¥4,800

[illegible][illegible]

●武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のフ  
ラサー工業及び営業所にお間合わせください

資料請求券 MSX-FAN



忘れものを、届けにきました。

# 火垂るの墓

アニメーション映画 高畑勲監督作品 原作 野坂昭如

ほたるのはか

4歳と14歳で、  
生きようと思った。



■新潮社作品

# となりのトトロ

アニメーション映画 宮崎駿監督作品

このへんないきものは  
まだ日本にいます。たぶん。



■徳間書店作品

4月16日(土)全国東宝系公開



# 創刊1周年記念特別誌上イベント

春を迎えると、『MSX・FAN』の創刊のころを思い出すなあ……というわけで、またまた今月もた〜くさんの記念プレゼントを用意。4月号よりうんと多いんだぜ！ 期待してちょ。それから、イベン

トの報告もしたい。コナミのサウンド開発チームによるコンサートはカッコよかったし、『パロディウス』や『A1スピリット』のゲーム大会はみんな熱くなって挑戦！ とっても楽しい1日だった!!

## 創刊1周年記念イベント

### MSXおもしろドリミツ!

東京は3月の19、20、21日の3日間行なわれた。当日は発売前の『パロディウス』と『A1スピリット』のゲーム大会やコナミのサウンド開発チームによるゲームミュージックのコンサートがあった。ちなみに曲名は『F1スピリット』『サラマング』『パロディウス』『グラディウス2』。迫力満点でとにかく大満足！ そのほ

か、コナミの人気ゲームが40台のA1でできちゃったり、リンクスのイベント用特別チャットを体験したり、それにMファンのファンダムのコーナーと、とにかくもりだくさん。A1のコマーシャルで使ったアシュギーネの実物の展示もあったし、機会があったらまたみんなでわいわい楽しもうぜ!

春休み中に下記の日程で、創刊1周年記念イベントを開催。どこも熱気ムンムンで、スタッフ一同みんなのパワーに圧倒されてしまった！ 今回は東京の日本科学技術館の報告をしよう。

地区	日程	会場
東京	3月19日(土)20日(日)21日(月)	日本科学技術館
名古屋	3月29日(火)	栄電社テクノ名古屋店
大阪	4月2日(土)3日(日)	ビジネスセンター三水アネックス
広島	4月2日(土)3日(日)	ダイイチパソコンCITY
福岡	4月2日(土)3日(日)	ベスト電器福岡本店



①コナミサウンド開発チーム。左は深見ミルク氏、ギターはM.古川氏

②ふだんは裏方のサウンド開発チームをまのあたりにしてみんなちょっと緊張!



③座っているのがコンピュータの上原氏、紅一点は倉橋嬢

ふだんは神戸のでかいビル(Mファン87年6月号ファンボイス参照)で、仕事にはげんでいるサウンド開発チームの方々もイベントのために衣装をそろえてギンギンにきめて登場。誌面ではそのサウンドをお届けできないのが残念!



④ファンダムのゲームはついふんばってしまおう! 会場の入口。来てくれた人には特製のシールを配りました!



⑤コナミのゲームが思う存分気分爽快!



⑥クイズの出題はコナミの紙尾さん



⑦これは三択クイズです。さて、答えは何番かな? 新作パロディウスや「激ベナ」に熱中!



会場に来た人全員参加でコナミに関するクイズを楽しんだ。「Qパートがあるとグラディウス2が無敵になる。ホントかウソか?」なんてOとXで答える勝ち抜き戦。Mファンの読者だったら、かんたんだったかもね。



⑧クイズの賞品



※東京の会場でオレンジカードの落とし物がありました。いきに名前と電話番号を書いて編集部まで連絡をください。







# MSX FAN

## 創刊1周年読者プレゼント



**42 リターン・オブ・ジェダ**  
5名  
キャリアラボ

◎3D画面のシューティングゲーム。人気が高かった「ジェダ」の続編。MSX2/R

**50 殺人倶楽部**  
5名  
マイクロキャビン



◎おとなむきのちょっとむずかしいAVG。MSX2/D

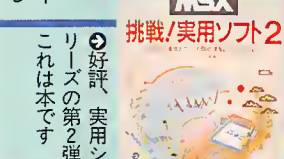
**58 キックイット**  
2名  
セイカロモックス



◎フランス製のソフトだから、ちょっとハイセンスなパズルアクション。MSX1/R



**63 軍人将棋**  
5名  
バック・イン・ビデオ



**68 挑戦! 実用ソフト2**  
3名  
アスキー

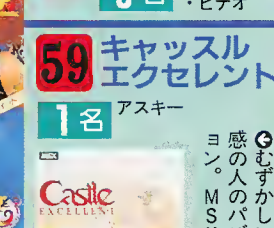
◎好評 実用シリーズの第2弾。これは本です。



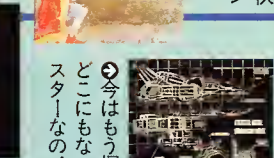
**43 プロジェクトA2**  
5名  
ポニーキャニオン



**51 ラビリンス**  
5名  
バック・イン・ビデオ



**59 キャッスルエクセレント**  
1名  
アスキー



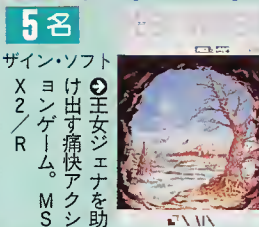
**64 テグサー特製ポスター**  
20名



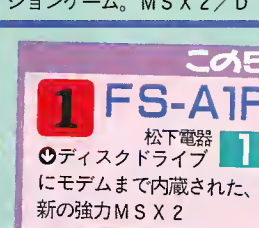
**69 TIM**  
20名  
お嬢さまくらぶ特製トランプ

◎ただの付録じゃないの。税金を払ってる本格トランプなんだから♡

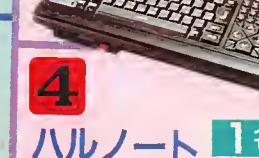
**44 ディオレスト**



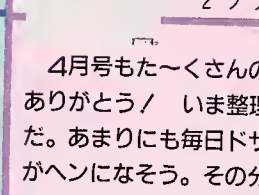
5名  
サイン・ソフト  
◎王女ジェナを助け出す痛快アクションゲーム。MSX2/R



**52 大戦略**  
5名  
マイクロキャビン



**4 ハルノート**  
1名  
HAL研究所



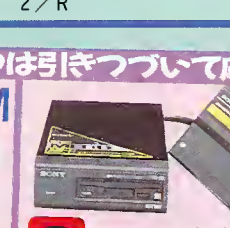
**5 ミケランジェロII**  
1名  
リットーミュージック

◎本格的なアプレケーションソフト。MSX2/D+R

**45 忍者くん**  
5名  
HAL研究所



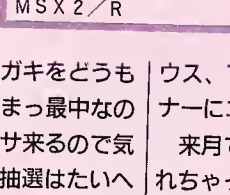
◎愉快なアクションゲーム。今月の十字軍で紹介。そっちも見てね。MSX2/R



**53 信長の野望**  
5名  
光栄



**54 F-15 ストライクイーグル**  
5名  
システムソフト



**1 FS-A1FM**  
1名  
松下電器

◎ディスクドライブにモデムまで内蔵された、最新の強力MSX2

**46 アシュギーネ**  
5名  
バナソフト



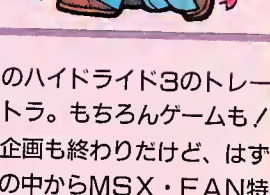
◎あのアシュギーネが復讐に燃えた……。マイクロキャビンの秀作。MSX2/R



**3 FS-CM1**  
3名  
松下電器



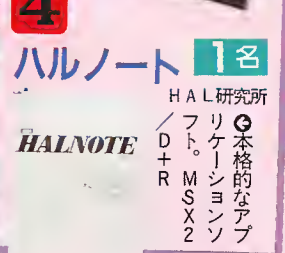
**2 HBD-F1**  
3名  
ソニー



◎最新のディスクドライブ。プログラムとセーブもラクラク

◎1200ボー全二重のモデム。パソコン通信で教養を高めましょ!

この5つは引きつづいて応募OK!



4月号もた〜くさんのハガキをどうもありがとうございます! いま整理のまっ最中なのだ。あまりにも毎日ドサドサ来るので気がヘンになそう。その分、抽選はたいへんだけど、がんばります。と、ここで来月の予告をちょっと。来月の目玉になりそうなのが、日本エレクトロニクスのマウス、T&Eのハイドライド3のトレーナーにエトセトラ。もちろんゲームも/来月でこの企画も終わりだけど、はすれちゃった人の中からMSX・FAN特製スタンプを500名にプレゼント。これは人数が多いから、発送をもって発表にえさせてね。ではお楽しみにね!



# THE LINKS INFORMATION PAGE

アドベンチャーゲーム

## オンラインで『竜宮帝国の逆襲』が 楽しめるってほんとのハナシ!!

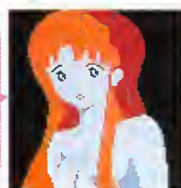


いつも「リンクスはMSX専用通信だからグラフィック対応でとってもきれいな」といいつつも、ずっと2色のページだった。でも、今月はばっちりその色をお見せしよう!

### 『竜宮帝国の逆襲』 とは通信の AVGのこと!

リンクスでは3月の末から、またとんでもないイベントをやっている。何を隠そう、アドベンチャーゲームなのだ。その名も『竜宮帝国の逆襲』。何者かにさらわれてしまった、おとひめさまを助け出すのがキミの使命

おとひめさま♡



何者かにさらわれちゃったおとひめさま♡

というわけなのだ。このゲームは「A1クラブ」のある建物の地下が舞台。地下迷路を進むうち、途中で会えるイカやタコから情報を得ながら進む。コマンドの入力は選択方式だ。

通信でも画面はでかく  
美しいのだ!!



④入力には便利なコマンド選択。このバアサンは誰じゃ?

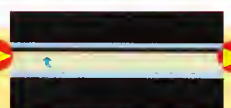
### ステージは3つ。 だけど通信なら ではのボードあり

オンライン・ゲームだから、料金があまりかからないようにステージ数は3つになっている。で、せっかく通信なのだから、あるところのボードに匿名でメッセージを残しておくことがで

出発はここ!



①「A1クラブ」のこの建物が、あやしい地下帝国への入口なのだ〜!



②地下は複雑な迷路になっている……らしい。ここにいるのはイカちゃん



③このあやしいタコツボは、聞くところによるとワープ・ポイントなのだそう



④ううっ、やはりワープだったのか〜!

きるんだ。そのボードを後から来た人が読んだりするわけだ。こういう体験はふつうのゲームじゃできないよね。リンクスならではの楽しさだ。

謎のボードあり



⑤この建物の中に入ると、匿名のメールが書きこめるボードになる。話題騒然、注目のメールはここだよ

### キャラクタは サカナにカメ、 イカにタコに……

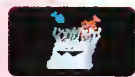
舞台が竜宮というだけあって、登場するキャラクタはみんな海の生物(ザリガニみたいのもいたけど)たちばかりだ。イカにタコにカメなど、おなじみのやつらだ。こいつらからおとひめさ

まの情報を聞きつつ進む。でも、だいたい敵だから始末におえないのだ。

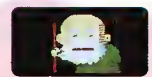
右にざっとキャラクタを紹介しておくので参考にしな。というわけで、かわいいおとひめさまを求めて、ずんずん地下奥深くにのめりこむのだった……。



①なんてイカ相の悪いやつ。ワナをしかけてる



②こいつはなんだ? ハイイそぎんちゃくです



③この人は何を隠そう、ただのおじいさんです



④大ボスのアメリカザリガニくんです



⑤こいつも大ボス。ニヤけたふぐはきらいだ



⑥タコツボです。ここからワープができる!



⑦大ボスなんだそうです。しつこいやつ!



⑧「ガンバレ!」といってるからには味方かな



⑨タイのキックボクシングのチャンピオン







発売中

RPGほい味が加わってゴルフゲームの本命登場



# ワールドゴルフII

エニックス

☎03-366-4345

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

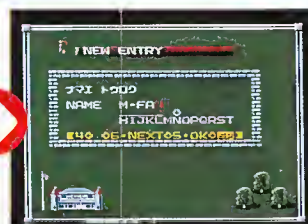
## 名前を登録してトーナメントにエントリーする

ちょうどRPGでキャラを作るときのように、まず自分の名前を登録する。登録できたら、トーナメントモードかトレーニングモードのどちらかを選んでプレイ開始。トーナメントはテレビでよく中継しているようなゴルフの試合

をするモード。参加すると成績に応じた賞金もらえ、賞金をためるとレベルが上がる。ただし、参加費用が必要(最低10万円。最初は100万円持っている)。トレーニングは同じホールに何回でもチャレンジできる練習モードだ。



メニュー画面。名前を登録するときにはNEW ENTRYを選ぶ



名前を登録しているところ。RPGでキャラを作っている気分だ

## ショットのリアルさは天下一品。経験と計算の勝負

トーナメントに優勝するまでは、名前を登録したときにもらった「カスタム EX7」というクラブセットを使う。

コース1の1番ホールのティーグラウンドに立つと右の画面になる。データの意味は写真のまわりを参照のこと。

ショットの手順は、①クラブの選択(1W~4W、1I~9I、PW、SW、PTの16種類)②ねらう方向を決める③スタンス(足の構え。ボールを右に曲げたり左に曲げたりできる)を決める④打つ強さを決める⑤ボールを打ち出す高さを決定する(低い弾道のボールはトップスピがかかるとよく転がり、高い弾道のボールには強烈なバックスピがかかるとよく転がり、高い弾道のボールには強烈なバックスピがかかる)。このうち①れる(計算と経験がものをいう)。④~⑤は一定周期で動くバーを止めるタイミングで内容が決まる(ここは反射神経の勝負)。

### 操作説明

何の操作をしているところなのが表示される。クラブ、アングル(打ち出す方向)、スタンスの順に決めていく。

### ティーグラウンド

どのホールもこのようなティーグラウンドから打ち始める。注意深く打とう。いいスコアは的確なティーショットから。

### ホールの情報

ホールの基本データが表示される。ここはコースの1番ホールで、パー(規定打数)は4。ティーグラウンドからグリーンまでの距離が319メートル、と読むのだ。



### ボールの状況

ボールがどんなところにあるのかが表示される。



### ショット数と順位

現在のショット数と順位が表示される。

### スイングの強さとボールの飛ぶ角度

打つ強さとボールの飛ぶ角度を反射神経で決定。場合により表示位置が変わる。

### モードとスコア

トーナメント中かトレーニング中かの表示と、現在の通算スコアの表示。気になる数字だ。

### グリーン

そのホールのグリーンが表示される。詳細は本文。

### 風向き表示

矢印は風の向き、数字は風速を表している。同じホールでもプレイするたびに風向きや風速が変わる。

### スタンスの状態

スタンスで打ったボールを変化させることができる。クローズドスタンスだと左に曲がり、オープンスタンスだと右に曲がる。曲がり方は風の影響などによって変わる。



## グリーンでは芝目と傾斜に注意してパッティング



④コース1の1番ホールのグリーン。カップの位置は毎回変わる!

ボールがグリーンのまわりまでいくと、グリーンがすんとアップになって左の写真のようになる。ボールがグリーンに乗っていないうちはふつうにクラブ選択できる。乗ると自動的にパターを持つ。

画面下のグリーンの情報は、芝目の方向と芝の種類だ。芝

目の向きには8方向あり、ボールが転がるとき矢印の向きに力を受ける。芝の種類はコーライとベントの2つ。ベントは芝の抵抗が小さく転がりが速い。コーライは抵抗が大きく転がりが遅い。

パットには、グリーンの起伏も影響する。たとえば左の

グリーンでは手前のほうが高くなっている。傾斜が急なほどボールは低いところへ転がろうとする。高いところから低いところをねらうときは弱く、逆の場合は強く打たないと思いきや思い通りにいかない。とくに抵抗の小さいベント芝のときは大きな影響を受ける。

## うつくしくむずかしい。味わい深い4コース72ホール

用意されているホールの数は4コースぶんの72ホール。ただし、すぐにプレイできるのは、トレーニングモードやもっともやさしいトーナメントのENIXオープンが行われるコース1だけ。コース2以

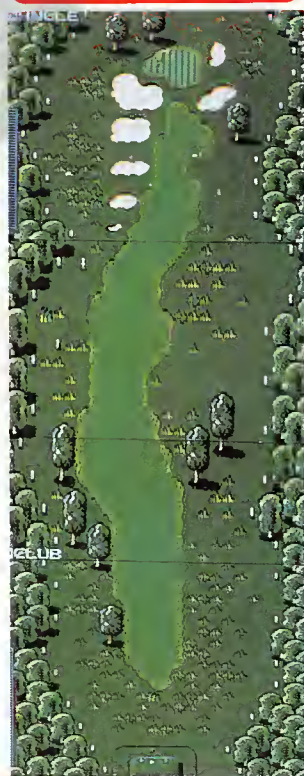
降には、プレイヤーのレベルが上がるまで入れないのだ。

コース1はパー72。133メートルのショートホール(7番)から486メートルのロングホ

ール(8番)まで、山あり谷あり池越えありの、とてもうつくしいコースだ。

ここにならべてあるのは、フェアウェイの中央に大きな起伏のある4番ホールや池越えのある7番ホールなど、コース1から選んだとくに印象的なホール。マップを眺めているだけで、ティーショットはこう打ってセカンドは3番アイアンで……などとシミュレートできるのも「ワールドゴルフII」の魅力だ。

### コース1 8番ホール



### コース1 1番ホール



### コース1 4番ホール



### コース1 7番ホール

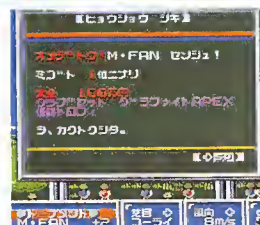


## トーナメントに優勝して賞金をかせぎレベルアップ

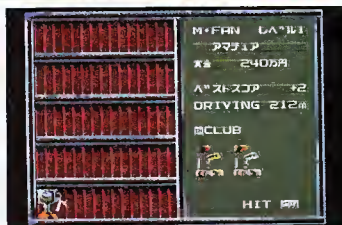
トーナメントが終了すると参加者全員のスコアが集計され、順位が決まる。そして、順位に応じた賞金もらえる。優勝すると高性能クラブなどの賞品がもらえるかも。

また、獲得賞金によってアマチュアからマイナープロへ、

さらにはトッププロへとプレイヤーのレベルが上がる。レベルが上がれば、コース2以降で開催されるトーナメントへも参加できるようになるのだ。もちろん、そういうトーナメントのほうが賞金も参加費用も高い。



④初優勝。賞金100万円と賞品の高級クラブセットを獲得した



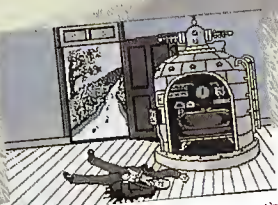
④自分の状態を見る。手持ちのクラブセットと獲得した優勝カップが表示される



媒体	CD(2枚組)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,200円

## 親友メイ・エルガーが消そくを絶った!

ある日、新聞記者のジェリー・ランドルフのもとにひとつの郵便物が届いた。彼女の親友、メイ・エルガーから差し出されたその包みの中には、1冊の日記があった。メイの父親、エルガー博士は時間に関する研究に没頭していて、その研究の成果を軍部が狙っているらしい……。日記にはそんなことが書いてあった。それが



メイの行方を追ううちに、やがて博士殺害事件に遭遇する

らしばらくして、親友からの郵便物に不安を抱くジェリーに、さらにショッキングな連絡が届いた。「メイが行方不明になった!」メイの安否を気づかされたジェリーは、先輩記者であるロイ・ステイブンスといっしょにメイの住む町である、グイルスバーグへと旅立った。果たしてメイはどこに消えたのか? 見つかったのだろうか?

## コマンド入力はセリフを考えて

最近のAVGのゲーム進行は、簡単なコマンド選択方式がほとんどだ。ところが、このゲームでは懐かしさを感じさせる文字入力方式を採用している。基本的に名詞+動詞という文法でコマンドを入力し、英字・ローマ字・カタカナ、それに3つの混じり文でも受けつけてくれるのだ。た

えば、ドアを見たいときは「DOOR LOOK」「DO AMIRU」「ドア ミル」といったふうにコマンドを入力すればいい。ただし、受けつけてくれるコマンドは限られているので、言い回しが少しでも違うと先に進めなくなる。場面と状況を把握して、セリフを入力しよう。



これは悪い入力例。もっとピッタリのコマンドを考えなければ



思った通りの行動ができると、とても気持ちがいいわけだ

## この物語の登場人物たち

この物語にはたくさんの人物が登場し、だれもかれもが個性的な人間ばかり。彼らにメイに関する情報などを聞き

ながら、捜査を進めていくのだ。彼らのうちのだれかが、犯人かもしれないことを忘れないように。

### ロイ・ステイブンス&ジェリー・ランドルフ

ハンフリー・ボガードとイングリッド・バーグマンを思わせる美男美女。この2人の新聞記者が行動をともし、事件を解決するために活動するのだ。



映画のワンシーンのような2人

### レイノルズ



エルガー博士の助手。博士から部屋にだれも入れないと言われているらしい

### メイ・エルガー



ジェリーの親友でエルガー博士の一人娘。現在は行方不明だが、いつか……

### 老婦人



何を聞いてもほぼほぼと笑うだけの彼女は、事件の重要な秘密を隠しているのかも

### ジョン・ロックホプス



気のいいカウボーイ、ジョン・ロックホプス。隣人の死を悲しんでいる

### トーマス・ゴフィン



しがたない植木屋の主人トーマス。むかしは金物屋をやっていたらしいのだが

### ジャック



引越してきたばかりなので、土地のことはまったく知らないというジャック



## 事件のあった町、ゲイルスバーグの現在・過去

アメリカの片田舎といってもいい町、ゲイルスバーグ。このさびしい町を舞台として物語は進んでいく。町はさほど広くもなく、そこに住む人の数も多くはない。彼らへの聞きこみが捜査の基本だ。

あとでも説明するが、捜査が進むにつれて、やがて物語の舞台は1916年のゲイルスバーグに移ることになる。下の「ゲイルスバーグの町なみ」を覚えておけば、過去での捜査がラクになることだろう。

1945年



④ここはトーマスの家。今は植木屋を営んでいるのだが……

1916年



④その昔は金物屋さんだったのだ。同じ場所でもこんなに違うのだ

### 現在(1945年)のゲイルスバーグの町なみ

#### 老婦人の家

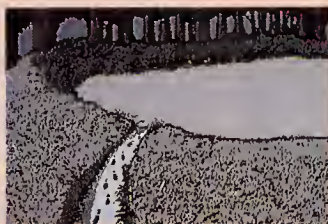
ここの住人の老婦人は、何を聞いてもほえむばかり。何かあるはずだ。



④この建物には、入れない部屋があるのだが……

#### 丘

メイの失踪事件を調査するうちに、やがてエルガー博士が殺されたことを知る。彼が殺された部屋に残された足跡をたどっていくと、この丘で突然消えてしまう。いったい犯人はどこに消えたのだろう。



④ここで足跡が消えているということは、犯人が消えたとか考えられない。どんな移動方法を取ったのだろう？

#### エルガー博士の家

ロイとジェリーの2人が最初に訪れる家がここ、エルガー博士の家だ。もちろん、ここにはメイの姿は見あたらない。そればかりか、エルガー博士が研究室で死体となって発見されるのだ。その研究室には、何やら複雑で奇怪な装置が置かれている。いったい、博士を殺した犯人はだれなのだろうか。そして、この装置の正体はなんだろうか……。



④ドアをノックすると助手の姿か……



④親友のメイの部屋は2階にある

#### 植木屋

ゆりいすに腰かけた老人。彼には花束をもらえるのだが、何に使うものなのだろうか。



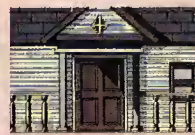
④彼から花束をもらうこと！

#### 廃屋

今にもくずれそうな廃屋には、過去に行くために必要なものがある。

#### ジョンロックホプスの家

ここには年老いたカウボーイ、ジョンが住んでいる。彼にも話を聞こう。



④中に入るとやつと話が聞ける

#### ジャックの家

売れない物書きのジャック。神経質そうであまりまじめに返事をしない。



④こざっぱりとしたいい家だ

### そして舞台は過去へとうつる

エルガー博士の部屋に置かれた装置。多くの計器やスイッチがついたこの装置の正体は、博士の研究の成果であるタイムマシンだったのだ。やがて、このタイムマシン

を利用して、過去へと犯人を追跡することになるのだ。

『殺人者は時空を超えて』というサブタイトルが、ゲームの主題になって重要な意味を持つことになるのだ……。



④タイムマシンに乗って時間の旅を体験する



④とびらを開けるとそこは過去の世界だ



FINAL MYSTERY

殺人倶楽部

## Murder Club

マイクロキャビン

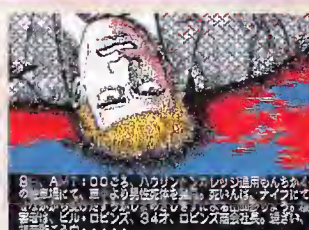
☎0593-51-6482

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

## ★事の起こりは、若き実業家の死だった…

都会の雑踏からのがれた郊外の静かな町、リバティタウン。ある夜、この町で1つの殺人事件が起こった。被害者は自動車販売会社の社長ビル・ロビンズ。捜査が進むにつれてこの事件の裏にある複雑な背景が見えてくる……。

といった感じで始まるこの物語は、まさにハードボイルド小説の世界だ。「恋愛と殺人はいつも巧妙だ」という広告どおりに、そのプロット(物語のしくみ)は複雑で奥深い。グラスを傾けながら味わいたい大人のAVGだ。



①被害者ビル・ロビンズ。するどい刃物で、背中をひと突きされていた



②「殺人倶楽部」というタイトルには重要な意味が隠されている

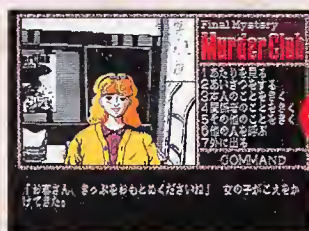
## ★かんたんなコマンド選択で、事件の推理に専念できる

プレイヤーの役所は才能のある刑事J. B. ハロルド。捜査に専念できるように、かんたんなコマンド選択でゲームが進められる。

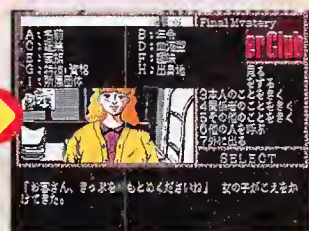
コマンドを入力すると画面の中央にウインドウが開く。たとえば「関係者について聞

く」というコマンドを選べば、名前に聞き覚えのある人物のリストがウインドウに表示される。ここで話を聞きたい人物を選べばいいのだ。

もちろん、捜査が進展するほどリストされる項目の数も増えていく。

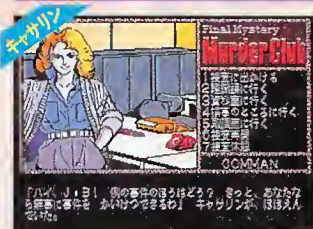


③コマンド選択を画面で紹介する。「関係者について聞く」を選ぶと……

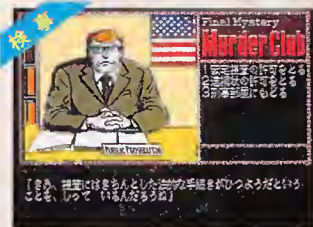


④ウインドウが開いて、「J.B.の知っている関係者のリストが表示される

## ★よき相棒たちの協力を得れば、解決への道が開かれる



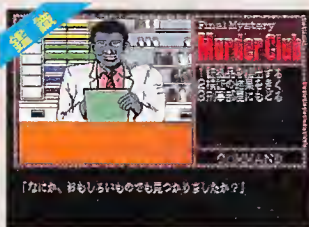
①彼女のいれてくれる1杯のコーヒーが、捜査の疲れをいやしてくれる



②あやししい場所や人物に出会ったら彼に捜査令状や逮捕状を請求する

なににせよ相棒がいるというのは心強い。彼ら(彼女だったり資料室だったり)には遠慮などせず、こまることがあったら相談するべきだ。それによって謎が解けることが多くあるのだから。

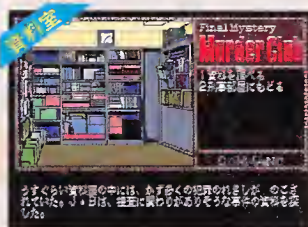
たとえばこんなことがある。



③遺留品や証拠品を発見したときはかならず鑑識で調べてもらうように

検事に家宅捜査願を提出すれば、捜査できる範囲が広がる。また、発見した証拠品を鑑識に調べてもらえば、新たな事実が浮かび上がるのだ。

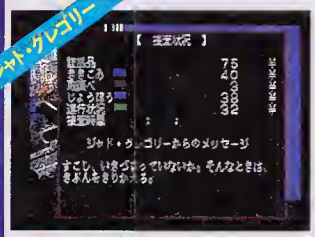
彼らの協力のもとに捜査を進めていかないと、事件が迷宮入りするかもしれない。



④資料室のファイルを調べれば意外な事実が判明するかもしれない

## 捜査状況が明示される

今は入院中の同僚、ジャド・グレゴリー。捜査にしばしば別れを告げて彼に会いにいけば、現在の捜査状況、そして彼の励ましのことばが聞ける。



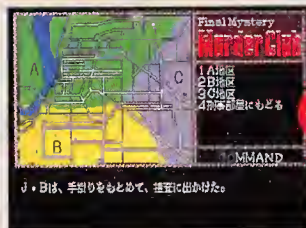
⑤彼のことばに耳をかたむけ、状況を把握しながら捜査を再開しよう



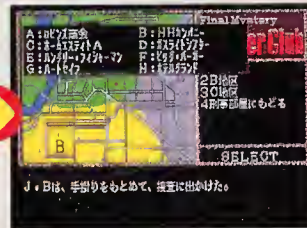
## ★現場100回、聞きこみ200回が捜査の基本だ!

波ひとつない海のような、静かなたたずまいを見せるリパティタウン。海面下では欲望と犯罪が渦巻いているのだが、人々は気づかずにいる。J・Bはリパティタウンを奔走して事件解決の糸口を探し出さねばならない。

捜査の基本は「現場100回」。いったん捜査した場所でも何回か足を運ぶうちに新たな手掛かりを見出せるかもしれない。もちろん、聞きこみも同じ。新しい人物を知ったら、その人のことをすべての関係者に聞くのが定石だ。



①これがリパティタウンの全体図だ。大きく3つの地域に分かれている



②何地区のどこどこというように選択式で捜査に行く場所を指定する

### ●ハングリーフィッシャーマン

事件当日ビル・ロビンズが最後に立ち寄ったというパブ。彼はある常連客と口論していたらしいのだが……。この店のピアニスト、サラ・シールズはあとで重要な証言してくれるはずだ。



### ●ビル・ロビンズ家

被害者ビル・ロビンズの自宅。彼にはジャネットという妻がいるのだが、現在はビルの妹ケイトの嫁ぎ先であるホールディング家で静養しているという。この家にいるのは被害者の弟だけだ。



# リパティタウンMAP



これがリパティタウンのマップ。これは捜査資料としてゲームに付属している紙製の地図だ。また、マップの裏面には人間関係を記録

するための表がある。このほかにも捜査に使う資料や捜査手帳などの小物が付属している。資料を活用すれば捜査がしやすくなるだろう。

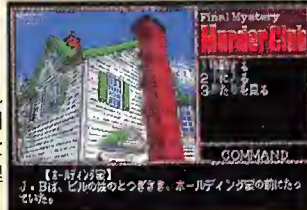
### ●ハウリントン・カレッジ

ビル・ロビンズの死体は、ここハウリントンカレッジの駐車場で発見された。死体の第1発見者は警備員のモートン・ブラッドレー。彼に会えば発見状況などを教えてもらえるだろう。



### ●ホールディング家

ビル・ロビンズの妻ジャネットは、現在この家で静養している。固く口を閉ざしている彼女。事件のショックが大きかったのだろうか。それとも別の理由でなにもいわないのだろうか……。







# Manhattan Requiem

Angels Flying In The Dark



## 刑事J.B.ハロルドのもとに、あらたな殺人事件が舞いこんだ

ビッグアップルシティ・NYの、とあるアパートから女性が身を投げた。NYでは平凡な事件だが、J. B.にとっては悲しい出来事だった。自殺した女性の名はサラ・J・シルズ。以前、J. B.に

とって重要な証言を与えてくれた女性だった。

こうして、J. B.はふたたび難事件を抱えこむ。欲望の街NYを舞台に、悲しき天使たちの物語が始まった……。

MSXでは同時に、しかも

別々の発売元から出てしまったが、前ページ『殺人倶楽部』とこのソフトは同じJ. B.ハロルド・シリーズの第1弾と第2弾で、オリジナルのPC-98版はどちらもリバーヒルソフトの開発だ。



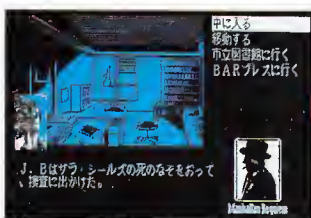
①静かに語りかけるオープニング。暗く悲しい物語の幕開けだ



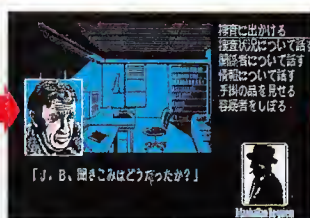
## あざやかな画面処理の手なみには思わずうならされてしまう

うまい酒は、やはり、居心地のよい酒場で飲んでこそ味が引き立つというものだ。『マンハッタン・レクイエム』のシナリオは最高の出来だ。そして、そのシナリオの味を引き出すグラフィック処理も絶品だ。

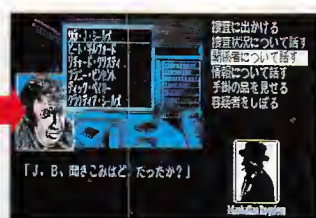
このソフトのグラフィックは、わざわざNYに行って実在する建物や風景を写真に撮って、それを画像処理したのだそうだ。だから、妙にリアルで本格的なイメージが画面から伝わってくる。



①建物に入ると、その内部がモノトーンのグラフィックで表示される



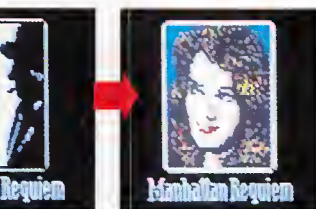
②そしてそこにいる人物の肖像が画面のすみからスクロールしてくる



③コマンドを選べば、それに応じた項目をならべたウィンドウが開く



④証拠品は画面の右下に表示される。通常はJ. B.のシルエットがあるが、必要に応じてそれが左右に動き、選んだ証拠品のグラフィックが現れる



グラフィック処理のすばやさ、スマートさも一級品だ。なかでも、建物のなかの人物が表示されるときに、画面のすみからスルスルとウィンドウが現れるところなどは、みごとというほかない。



## 行きつまるたびに助けてくれる、持つべきものはやはり友だ

友人はかけがえのない宝物だ。J. B.のように刑事という職業につくものにとってはなおさらに、である。『マンハッタン・レクイエム』において、J. B.に助言を与えてくれる人物は2人。

1人はジャド・グレゴリー。『殺人倶楽部』でもJ. B.に励ましのことばをかけてくれた、かつての同僚だ。もう1人はジェーン・グレゴリー。市立図書館に勤務する、ジャドの娘だ。2人に感謝。



①今は保険の調査員をしているが彼もむかしは腕ききの刑事だった

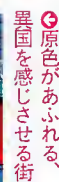
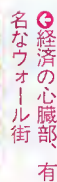


②市立図書館に勤めているだけあって古い新聞記事などに詳しい





捜査資料のマップ(写真下)  
を見ながら、最初は観光気分  
で取材を進めるのも悪くない。  
捜査が進むとともに行ける場  
所が増え、やがて事件の全体  
像が見えはじめる。

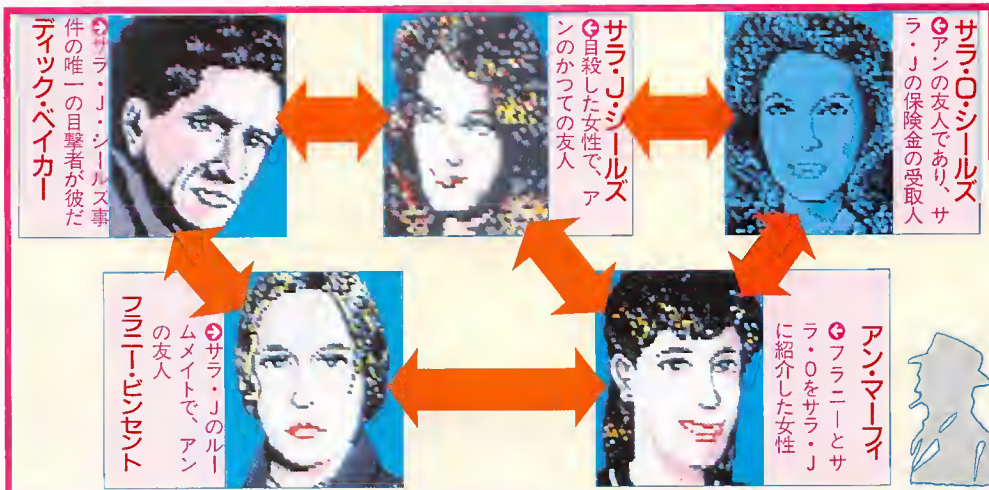


⑤昼間は美しい緑にひかれた人々が集い、夜は犯罪者が闇にうごめく……。二センチタルパークは、いわばNYの縮図だ。木々のあいだからのぞく林立するビルが不思議な感じに見える



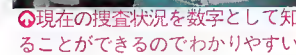
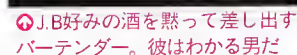
## NYのサブウェイよりもっと複雑な、人間関係を理解するには

しかし、「サラ・J・シールズ」事件は、その人間関係や事件背景の複雑さにおいて、N.Y.の地下鉄に劣ることはない。捜査が進むにつれて「サラ・N・シールズ」、「サラ・O・シールズ」という2人の女性の自殺事件がからんでくる始末なのだから……。



行きつけのバーでのギブスン1杯が安らぎを与えてくれる……

捜査に疲れたときには、なじみの酒場に立ち寄るのも悪くはない。軽くギブスンでも飲んでいられるうちに、現在の捜査状況、そして明らかになった人間関係を知ることができる。明日のために乾杯／



## ディクショナリー

文中で「ビッグアップルシティ」ということばがあるけれど、知らない人もいるかもしれないので説明しておこう。これは、1929年の大恐慌のときに、職を失った多くの人々が、NYの街頭でリンゴを売り歩いたことが由来のことばでNYを指す。また「N.Y.」はもちろんNew York(ニューヨーク)の略。Tシャツなどでよく見かける。





# GANDHARA

ガンダーラ ～【仏陀の聖教】～

エニックス

☎03-366-4345

媒体	MSX2
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

## まず人間界を平和にしてアクションRPGからAVGに

主人公の目的は聖地ガンダーラに平和をもたらすこと。

まず人間界を平和にするのだ。それには怪物たちと戦って、経験値、お金などをためて強くななくちゃ。そしてこの世界のボスをやっつけて仏舎利壺を手に入れ、邪悪なものたちを封じこめるのだ。

すると、人間界が平和なり、人間たちがうろうろと歩きまわようになる。今度はこの人たちにインタビューしてこの先何をすればいいかを、調べるのだ。何しろまだ平和にしなければいけない世界はいくつもあるのだ。

### 主人公



エニックス好みの2等身キャラ

### 剣で攻撃



### 戦闘



法力を放射

連続で攻撃できるけど、自分もダメージをうけるぞ  
とても有効だけどMPを消費するので限りがあるぞ

### ストーリーデモ画面



旅の途中で人助けというありがちな設定なのね



お墓の中の人のために仏舎利壺を求めてコワイめにあうはめになる

### スタート直後にお世話になる人々



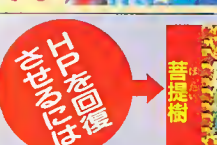
強くになると新しい刀をくれるのさ



法力をさずけてくれる。サンキョ



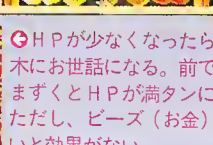
法力をさずけてくれる。サンキョ



HPが少なくなったらこの木にお世話になる。前でひざまずくとHPが満タンになる。ただし、ビーズ(お金)がないと効果がない



HPが少なくなったらこの木にお世話になる。前でひざまずくとHPが満タンになる。ただし、ビーズ(お金)がないと効果がない



HPが少なくなったらこの木にお世話になる。前でひざまずくとHPが満タンになる。ただし、ビーズ(お金)がないと効果がない

### 実録 勇者カモシダ

## 旅の始まり

とにかく強くするしかない

ここガンダーラの地に足を踏み入れた者は、聖なる戦いの旅に出る。カモシダもそんな勇者のひとりだ。まだ、怪物を相手にするのはコワイ。どんどんよけてとりあえず近くの家に逃げこんだ。そこには不動明王がいて、お前に用

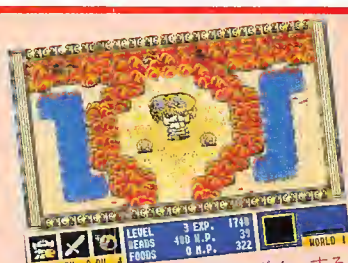
はないという。そして、法力をみろく菩薩にもらえと。ふたたび怪物たちをよけつつさらに東へと進む。みろく菩薩に会うと約束どおり法力をくれた。さあ、ここまでできたら戦うしかない。どんどん敵を倒して、経験値をためてレベルアップしようではないか。



スタート直後。こわいけど黄色のヤツなら戦ってみてもいい



法力ももらったしちょっと遠くまできた。怪物は色によって強さが違うぞ



近くの菩提樹前でひざまずく。すると画面がひかってHPが満タンになる



ストーリーを発見。ここに仏舎利壺をはめこめれば人間界が平和になるの



かなり遠くだとやっぱり敵はものすごく強い。HPが100以下になりそう



# 攻略するならマップを作ったほうがとっても楽だと思う

どこに何があるか。誰がどんなことをいったかをおぼえなくちゃ解けない。それにはマップが有効というわけ。

スタート地点から右に3画面分ぐらい、下に2画面ぐらいのマップを作ってみた。まんなかの家には不動明王、右の家にはみろく菩薩がいる。また右はしに菩提樹がある。このへんは何度も通るところ。



## 先はとっても長い。いったいどんなことが起きるか……

人間界からは洞窟などをとおって、地獄界、畜生界、天上界に行ける。そして、さらにその奥にまだ世界が広がっているらしい。ただし、これらの世界に行くには、まず人間界を平和にしないちゃダメ。そうしなくても行けるけど、いってもムダだし、からだが思うように動かないのだ。

人間界を平和にしたからと



まだ人間界をクリアしてないけど、地獄界へ行ってみようかな



気持ち悪いなあ〜。しかも剣で攻撃できない! 戻らなくちゃ



人間界が平和になるとたくさんの人が出てくる。話を聞こうよ

### ●穴に入りいろんな人と会う

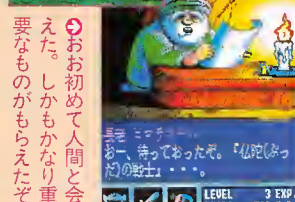
人間界にはじつにたくさん人間がいる。しかし、平和にするまでは限られた人にしか会うことができない。

レベルアップをしながら、マップ上をすみからすみまで



歩きまわった。そして、いろいろな場所に穴が開いているのを発見した。その穴のなかに怪物をさせて暮らしている人々がいたのだ。

最初に入った穴は、戸が閉められていて誰にも会うことができなかった。2つめに見



つけた穴には長老がいた。彼には古文書をもらった。ただし、彼もカモシダも内容を解読することはできなかった。つぎにMPを回復できる法石を売っている商人と会うことができた。満タンサービスというのがうれしい



家を発見した。さつそくなかに入るとそこには薬師如来がいた。人間界を解放すれば仏薬というアイテムをくれるという。がんばってクリアしなくては……。

まだまだカモシダの苦難の旅は続くだろう。





発売中

戦略的要素を加えた新タイプのシューティング

FAT NEWS

ストラテジック・マース

## STRATEGIC NARS

デービーソフト

☎011-251-7462

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

## 刻々と変わる戦況をつかんで戦略をたてよう!!

反射神経を要求するシューティングが好きなキミにも、頭を使うシミュレーションが好きなキミにも、存分に楽しんでもらえるゲームがこの「マース」、宇宙空間を舞台にした戦略シューティングだ。

敵の部隊と戦い、資金量を表しているFUNDS（ファンド）を増やし、装備を強力にして、敵のマザーシップ破壊にのりこむのが目的。ただし、敵もだまって見ているわけではなく、味方の基地にじ

わじわと攻撃をしかけてくる。しっかりと今の状況をつかみ戦略をたて、基地を守りつつ敵のマザーシップをねらうのだ。このへんが、「マース」のシミュレーション的な性質というわけだ。

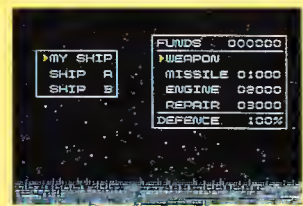
## メインスクリーンには情報がてんこもりだ!

## ★自機位置

メインスクリーン上の白い点が、キミの操作する自機の位置だ。高性能な宇宙艇だけど長距離のワープ時にはかなりのエネルギーを消費するぞ。ワープ前には、エネルギーの残量を確認しておこうね。

## ★味方基地

メインスクリーン上、青色の点が味方の基地だ。左下のすみにある大きな4分の1の円は味方の本拠地で機能は基地とまったく同じ。本拠地と基地では装備の購入とエネルギーの補給ができるんだ。



④味方の基地が敵に攻撃された場合は、すぐに防御支援に行こう



## ★敵位置

メインスクリーン上の赤い点が敵の部隊、黄色の点が敵の基地、そして大きな赤い点が敵のマザーシップだ。これらの点にワープするとシューティングシーンになるのだ。それぞれ編成が違っていて変化に富んだシューティングが楽しめる。基地やマザーシップには防衛部隊もついている。



## ★ワープレーダー

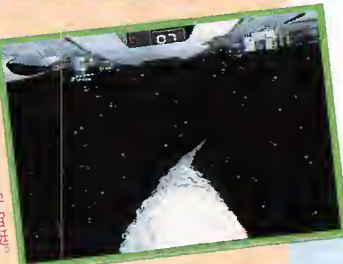
正確には「ワープレーダー」じゃなくて、「ワープ機能」と「レーダー機能」を合わせ持った装置だ。ワープ機能はいたって単純。メインスクリーンのワープしたい場所に縦軸と横軸を合わせてAボタンを押せば、カッコいいデモつきで攻撃できる。レーダー機能は敵の戦力を探るもので、戦力を



⑤画面中央に表示されているウィンドウ内のデータが敵の戦力

知りたい敵の位置に縦軸と横軸を合わせてBボタンを押せば、敵機の種類、部隊編成などがひと目でわかる。

⑥基地から発進する宇宙艇煙をはいっていく姿がかっこいい



デービーソフト



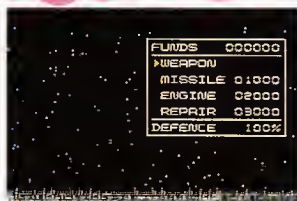


## 自機はもちろんオプションもパワーアップできる!!

自機のパワーアップは、すべて味方の基地が火星で装備を買うことでおこなう。このときに必要な資金量を表すのがファンドで、この数値を装備と交換するのだ。スタート時は、ファンドが0なので、まず敵の部隊を倒して、ファンドを増やそう。敵の部隊との戦闘はなんとかしのげるけど、マザーシップにはかなりの装備が必要だ。とくにエンジンは、まっさきを買っておいたほうがいい。自機ははじめはとても動きが遅いので、敵の弾をよけるのもひと苦労というありさまなのだ。

自機には2機のオプションがついていて、オプションごとに武器を装備することも可能だ。いっぺんに3種類の武器が持てるというわけだ。

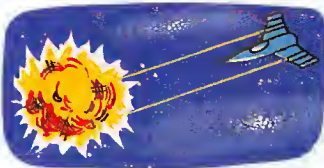
### 楽しく買物しよう!



④下の3つは機体の能力を高める装備。エンジンは必需品だ



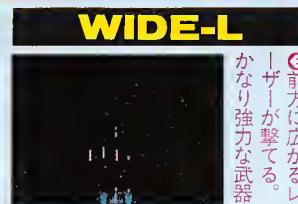
④こちらは攻撃力を高める装備。いろんな種類の武器がそろってる



### 多種多様な武器で装備充実!!



③3方向に射撃できる。右3方向、左3方向用もある



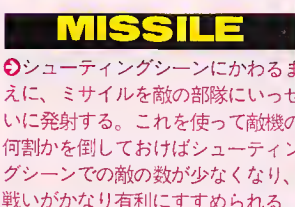
④前方に広がるレーザーが撃てる。かなり強力な武器



③レーザーが撃てる。通常の弾よりずっと強力だ



④3つの誘導弾が敵の弱点めがけて飛んでいく



④シューティングシーンにかわるまえに、ミサイルを敵の部隊にいっせいに発射する。これを使って敵機の何割かを倒しておけばシューティングシーンでの敵の数が少なくなり、戦いがかなり有利にすすめられる



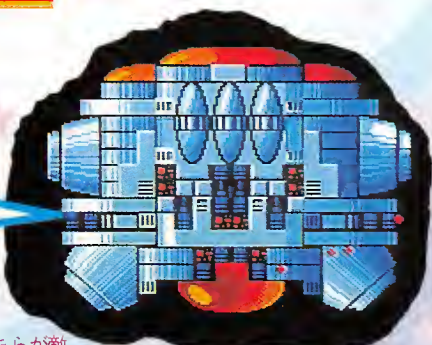
## シューティングシーンにはデカキャラも登場!

敵位置にワープすると、シューティングシーンになる。なるべく多くの敵を撃破してファンドをかせごう。そしてマザーシップ破壊のために装備を充実させよう。敵基地やマザーシップは巨大だが何か所かの急所があるので、そこを破壊すれば倒せるぞ。

わたし大ボス

ほく小ボス

④こいつがマザーシップ。3画面分くらいあるかなりのデカキャラだ。なかなかの迫力でせまってくる



④そしてこちらが敵の基地。マザーシップには負けるけど大きいぞ!

④これは裏ワザ。スロット2にROMを差してゲームをすると敵機も自機も巨大化。当たり判定がキツイけど、おもしろいぞ

迫力! キャラがてかくなる



④敵の動きは自機にくらべてかなり速いので慎重にね



4月29日発売予定

# 恐竜型メカ・ゾイド同士が戦うアクションRPG



東芝EMI

☎03-847-1494

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円

## 帝国軍の首都に攻めこみ、ゼネバスを倒そう！

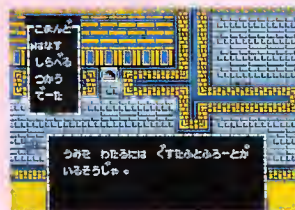
宇宙のかなたにゾイドという惑星があり、共和国とゼネバス帝国という2つの国が互いに恐竜型戦闘メカ・ゾイドを開発して長い戦いの歴史を重ねていた。

キミは共和国側の1体のゾイド・ゴジュラスのパイロットとなり、縦にも横にもスクロールする広いマップをさまよひ、点在するすべての砦や街を帝国から奪い返そう。途中、情報やアイテムを集め、帝国の首都に君臨するゼネバスを倒すのが最終目的だ。

果たしてキミは帝国の首都を見つけだしてゼネバスを倒し、共和国側を勝利に導くことができるのか！

### ●まずは情報収集

マップ上に点在する街、砦、首都などでは、すべてのゾイドと話をして情報収集するようにしよう。次にとるべきキミの行動のヒントが得られるはずだ。



①ある砦にいたゾイドから、海をわたるためのヒントを聞いた

### ●早いうちにパワーアップ

始めは比較的弱い敵を攻撃して階級を上げよう。階級とはRPGでいうレベルのことだ。階級が上がればエネルギーの最大値がアップし、武器も入手できるぞ。



②階級も上がり装甲パーツ、キャノン砲を入手したゴジュラス

### ●街を奪い返す

敵の占領下にある街や砦を奪い返すには、そこにいる帝国軍のゾイドを全滅させなければいけない。そうすればエネルギーの補給が受けられるようになるのだ。



③赤いゾイドは帝国軍だ。ヤツらを倒さないと街は取り戻せない



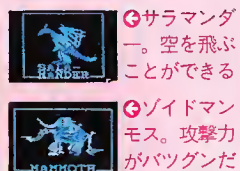
④画面いっぱいスクロールするマップ移動シーン。かなり広い

### ●編隊を組もう

街で会話していると、なかには「戦いに連れていってください」という人増えた。やったね



ゾイドが現れる。必ず連れていこう。戦闘は味方が多いほうが有利だ。



### ●最終兵器をさがせ

敵の親玉、ゼネバスを倒すには、最終兵器・ウルトラザウルスのパーツ6個、アイテム2個、そしてそれを組み立てる人が必要になるのだ。

## 迫力の3D表示戦闘シーンだ

マップの移動中や、奪い返す以前の砦や街などで、敵と遭遇すると画面が切り換わり3D表示の戦闘シーンになる。ここでは複数の敵が自分を取り囲むように現れるので、レーダーを見ながら、照準を上下左右に移動させて敵を破壊していこう。

このときにゴジュラスが仲間のゾイドを何体か連れている場合は、ゴジュラス以外のゾイドに乗りかえることができる。それぞれのゾイドには攻撃力、防御力、移動速度などの違いがあり、敵の種類によって使いわけることが重要になるぞ。



⑤戦闘に入るまえに、まず敵の情報が入る

⑥これがレーダー。丸印が敵の位置だ

⑦3D表示でリアルな戦闘シーンなのだ



©TOSHIBA EMI/TOMY ZOIDS

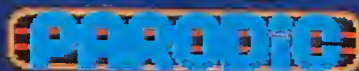


4月中旬発売予定

見覚えのあるグラフィックが楽しいシューティング



ファミクレパロディック



Bit2

☎03-479-4558

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	6,800円

## へんてこな家族が主人公

ゲーム大会に優勝して賞品をもらおうと思っている家族が主人公。ネコもふくめた家族全員がめいめいのマシンを作って大会に参加するのだ。ワールドごとにだれでプレイするのか選んで発進する。



④優勝をねらう家族の集合写真。だれでプレイするのも重要だ！

シルクル→

④シルクルのダックスベリー号。オマルじゃない

←パピクル

④パピクルのレピュール号はナマズに似てる

ミロクル→

④ミロクルのビーピーケロール号。へんな名前だね

←ニヤンクル

④ニヤンクルのスイエルシャート号。ネコ型だ

マミクル→

④マミクルのマンマイム号はカタツムリのように

## いろんなワールドを飛びまわる

ゲーム大会の開催地が空間ゲームハウスというだけあって、いろいろなワールド(ゲーム空間)を飛びまわる。ゲームセンターやファミコンで見

たことあるゲームのパロディになっているワールドがあったりするのだ。ゲームマニアのキミにこそわかる笑えるキャラも出てくるぞ。



④ファンタチーズというワールドだ



④ブロックマニアワールド。あれ？



④あらあら、回路の中まできたのね



④グラフィックがバズルの世界



④これはジグソーパズルのワールド



④RPGワールドのネクロガルドだ

## マップがパロディーしてる

右のマップは、ワールド1と2の一部だ。ワールド1はゼビ〇スかと思いきや、じつはゴルフ場だったりする。ステージ2はクレイジーク〇イマーのように見えるけどなんとなく雰囲気が違う。ワールド1のように、ワールドによ

っては最後に戦うボスまでそろってぽかたりするのだ。

なお、各ワールドには隠れショップがある。飛んでくる敵の出すエッグ(お金の代わり)をたくさん集めて、ショップでパワーアップアイテムと交換するのだ。

④ワールドのボスはやっぱりこれなのね！



おやかんや！



④この謎のサンガラス男は何者なんだろ？



④道がずうっと続いて、道が切れたなと思ったたら、なんとゴルフ場だった。その名もゼビスカントリーだそう。なるほど



④な、なんだビルディングに付いているこの看板は。メガ、ラムコ、コノミ、ニントンドウ？ ビッツの看板であるんだよね





# 王子ピンピン物語

## それから白書

イーストキューブ

☎011-711-7709

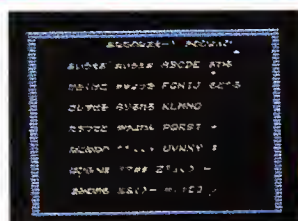
媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ	ディスク
価格	7,800円



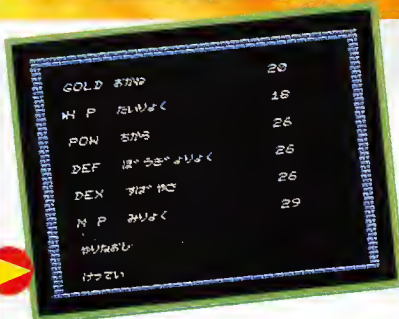
### 自分だけのキャラクタを作って冒険の旅に出よう!

シリアスで重苦しいRPGに飽きたキミにピッタリなこのゲーム。コマンドの内容、敵やアイテムの名前など、全体的に冗談あふれるコミカルなRPGだ。ストーリーは、王子であるキミが行方不明になったお姫さまを

探し出す、というよくあるパターン。出発の前に王女様から「このどエッチのかいしょうなし! 姫を探すまでは戻ってくるな!」と言われるほどナンパな王子だけど、はたして無事に姫を救い、汚名挽回できるでしょうか……。



④ この世界にいるのは笑える人ばかり。キミも笑える名前にしよう



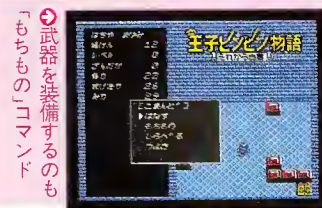
⑤ 決められたポイント数を能力別に割り振って、自分の王子を作る



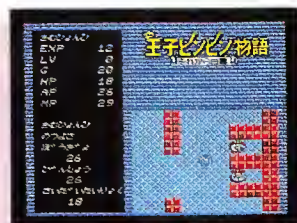
### ここだ、というときのコマンド選択が大切!

コマンドは「はなす」「しらべる」「もちもの」「つよさ」の、全部で4つ。あやしい場所では「しらべる」、人に会ったら「はなす」といったふうに、状況に応じてコマンド

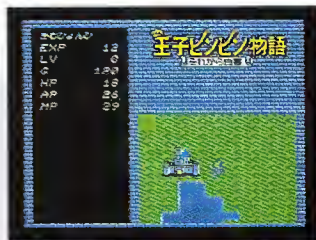
を選び、ゲームを進めていく。ちなみにコマンドに「SAVE」がないのは、旅の途中に出てくる「SAVEストア」でできるからだ。なんだかちょっとありがちなネ。



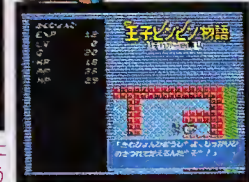
⑥ 武器や装備するものも「もちもの」コマンド



⑦ 「つよさ」を選べばキミの能力、現在の強さがひとめでわかるんだ



⑧ お城や町、そのほか建物を見つけたらちゃんと場所をチェックしておこう



⑨ 姫の居場所に関する情報を聞こう

### 世界中を歩きまわって情報を集めまろう!

情報集めはRPGの基本。冒険を始めたばかりの頃は姫に関する手掛かりがまったくない。城を出てからは「ニャーゴの街」「シンデレラ城」など、いろんな場所に出るので、行く先々で情報を集めよう。また、

この世界の地形はなぜか日本にすごく似ているので、おおまかな日本地図を用意してそれに情報を書き込んでいけば、冒険がとっともラクになるのだ。白地図に記入しながらぜひ試してみてね。

### トニー谷もビックリ! さいザンスなモンスターたち

冒険の途中でキミが出会うモンスターたちは、ふざけた、じゃなくてユニークなヤツらばかり。でも、笑ってばかりいてはダメ。モンスターを倒して経験値を集め、キミは強くなっていくのだから、かわいそうだけど遠慮なく倒そうね。



⑩ モンスターが出現。戦うのも逃げるのもキミ次第だぞ

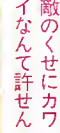
⑪ 戦いに勝てば経験値とお金が手に入るんだ



#### こびとピコ



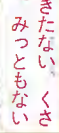
#### レゲエのおじさん



#### いんけんめい



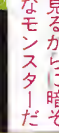
#### きたないくさ



#### ひめだるま



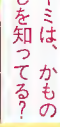
#### ひやくめようかい



#### かものはしジメ



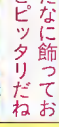
#### はしを知ってる?



#### くたに飾っておくとピツタリだね



#### やつと愛物らしいヤツが登場した







# 井出名人の洋介 実戦麻雀

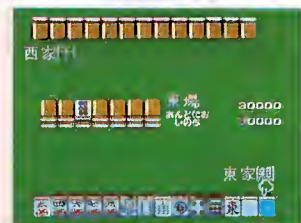


バック・イン・ビデオ  
☎03-226-9491

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	6,800円

## 名人決定戦は公式戦ルールでの勝ち抜き戦

①牌の配り方とはともリアル。4枚まとめて取ってきてもならざるは実戦そのものだ！



②1回戦が始まった。プレイヤーはいつでも起家！



③ツモやリーチなどを指示するときウィンドウが開く



④和了！符の勘定、役の判定などこまかく計算



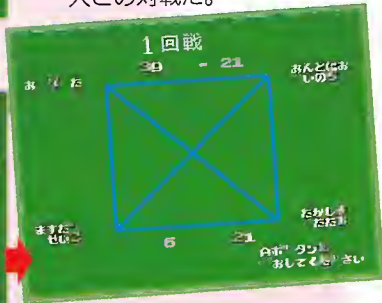
⑤半荘終了間際。トップはほぼ確定しているので余裕タップリだ

このゲームには、名人決定戦、実戦麻雀、実戦問題、という3つのモードがある。

名人決定戦は、個性的な31人の雀士との勝ち抜き戦。PACにゲームセーブできる。

名人戦は競技麻雀で打つ。3万点持ちの半荘戦、ノーテン親流れ、ノーテン罰符あり、喰いタンあり、フリテンリーチあり、2翻縛りあり、ツモピンフあり、ドラは表ドラのみ、一発なし、のルールだ。

始まると3人の雀士がランダムに選ばれ、3人との総当たり戦(2人麻雀なので3半荘打つ)を行う。勝率で2位以内になると2回戦に進む。ほかの雀士も同じように戦っている。1回戦ではプレイヤーをふくめて32人いた雀士が2回戦では16人に絞られる。2回戦、3回戦と同様に進み、雀士が4人になる4回戦で勝率1位になると、いよいよ名人との対戦だ。



⑥半荘が終わると4人のメンバーのスコアが表示される。今回はトップだ！

## 実戦麻雀は特殊なルールを設定できる

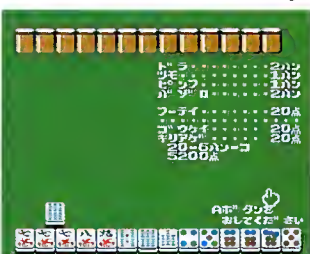
名人決定戦だけではかたくりしい、と思うプレイヤー用に、ルールを変えられるのが実戦麻雀モードだ。

裏ドラやカンドラを有効にしたり、リーチ一発を役として数えさせたりできる。ふつうのルール設定に加え、特殊

ドボン	無	十三不塔	無
赤五ピン	無	流し満貫	無
大車輪	無	キャンセル	無
三連刻	無	ドラフラッシュ	無
四連刻	無	四枚七対子	無
小同ポン	無		
百万石	無		

⑦特殊ルールを設定しているところ。かなりローカルなものまであるのだ

ルールとしてドボンやアカ5ピン、シーサンブーター、流し満貫、といったインフレ麻雀系のルールも設定できる。ここまでそろっていれば仲間内のルールと同じに打てると思う。また、ゲーム中に流れるBGMを変えたりできる。

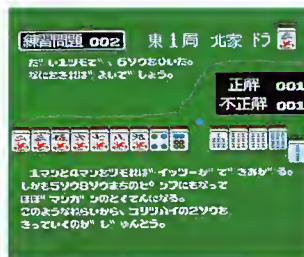


⑧ちょっと見にくいかもしれないけれど右端の牌はアカ5ピンなのだ！

## 実戦問題集も単行本なみのボリュームだ

実戦問題モードは、必勝の一打、これでバッチリ多メンチャン、究極の点数計算問題、の3種類の問題集だ。

必勝の一打は、局面による打ち方の指南という感じで、答えの正否にかかわらず、教育的なことばが表示される。



⑨必勝の一打。井出名人の教訓的メッセージを軽んじてはいけません！

200問も用意されている。

多メンチャンは、複雑な待ちになっている手牌を表示して待ち牌を答えさせる問題集。全25問だ。

点数計算は役を覚えたり符の数え方を覚えたい人におすすめの全50問の問題集だ。



⑩頭を使われる多メンチャン問題。ならべ直ししながら答えたいところだ



# 拔忍伝説

翼がた男達

ブレイングレイ

☎03-499-6943

媒体	2D (4枚組)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

## 死の掟を破った男たち

時に天正10年(1583年。安土桃山時代)。諸国大名の野望に満ちた戦国の世である。このころ、血なまぐさい時代の裏に暗躍するいくつかの忍者の集団があった。

ある夜、忍者集団の1つ、伊賀忍軍の頭領である百地三太夫を訪ねた中忍・服部半蔵という「邪鬼丸、幻妖斎、小源太」の3名、いまだその消息が



①伊賀忍軍の頭領、百地三太夫。非情な掟で伊賀忍をひきいているつかめません。死の掟を破った拔忍3人の奇想天外な物語の始まりである。

## 邪鬼丸、幻妖斎、小源太の過去

4枚のディスクのうち1枚は3人の主人公の過去を説明するための紙芝居デモになっている。野性児だった邪鬼丸、仙術の修行をつんでいた幻

妖斎、そして下忍のリーダー格だった小源太。下の写真は紙芝居のダイジェスト版。ときたまアニメしたり画面がモノクロになったりするのだ。



鞍馬山の太犬に育てられた野生児。10才のときに服部半蔵にさらわれて忍者になる。甲賀の女忍者あやめをかばって拔忍となる。あやめとの再会が目的。



幻妖斎

仙術の修行中に穴九右衛門に凍結行の秘術を見せられ、術を学ぼうと伊賀に入る。凍結行がにせの術であったことを知り、本物の術を求めて拔忍となる。



小源太

伊賀の下忍のリーダー格であったが、相棒の地雷也の仇を討つために拔忍となる。すべての毒を体内で中和させてしまう特異体質の持ち主である。

## 走る、探る、戦う3人の拔忍

残りの3枚のディスクは、3人がべつべつに主人公となったストーリーのゲームディスクになっている(3種類のAVGという感じ)。

ゲームの進め方はドラクエなどのRPGに似ている。画面写真の右端にある縦長の地図が全体マップ。中央に表示されているのは、森や村などの地形マークで表示される拡大マップだ。村などに入ると店や長老の住む家などがあり、アイテムを購入したり情報を集めたりできる。



②ふつうに移動している画面。薬草や食料が落ちていることがある



③村の中。いろいろな人から情報を聞いたり店で買い物したりする



④食事をしたり薬や道具を作るときはコマンドモードの画面になる



⑤戦闘シーン。状況を見て武器や術を選んで仲間とともに戦うのだ

## 有名な忍者も続々と登場する

『拔忍伝説』には多くの脇役が登場する。とくに3人を追う敵や協力者として登場する伊賀や甲賀の忍者たちには有名人が多い。真田十勇士でおなじみの猿飛佐助、美形の忍といわれる霧隠才蔵、忍者の代名詞ともいえる服部半蔵(なんとプレイヤーの敵なのだ)、希代の大泥棒にして伊賀の拔忍である石川五右衛門など、だれでも知っている忍者

ばかりだ。

ほかにも織田信長や豊臣秀吉といった戦国武将も登場して物語を盛り上げている。



⑥大泥棒石川五右衛門。このゲームでは邪鬼丸の師匠として登場!





# Testament

## テストタメント

パシヨウハウス

☎03-486-0684

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

各ステージでパーツをそろえペンタドラゴンを倒すのだ!

なめらかな8方向スクロールのアクションゲーム。長い眠りから目をさまし、神への復讐を始めた「ペンタドラゴン」を探検家の「ライル」が倒しに行くという設定だ。縦横両方向スクロールのマップは、階段に乗らないと通れないところやトラップなんかがあって、アイテムで地形を見ても迷子になるほどややこしい迷路になっているのだ。ステージは6つあり、究極の武器「シルバーキャノン」の隠されたパーツを集めなければクリアできないのだ。

ロステージ1 ちよつとマップ

スタート

階段攻撃でへんし〜ん



④階段にいる敵を撃つと、なぜかカエルや妖精や小人や女の子に変身してしまうのだ。別にそれだけだけど……

敵はチビとしゃべるデカキャラ

敵は動きも速く強力な弾を撃ってくる。特にデカキャラは、撃つと「やめてよ」とか「きやー!」とか言いつつもなかなか死んでくれないぞ。

コボルト

③ステージからたくさん出てくるしこい敵

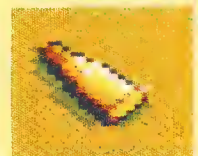
ハービー

②でかいでかい。弾を撃ちながら近づいてくる。「やめてよ」とも言う

カミキリン

①クモのおぼけみたい。デカキャラはランダムに出現する。気をつけよう

ライフル



④最初はピストルだけ。これで強化しよう!

ショットガン



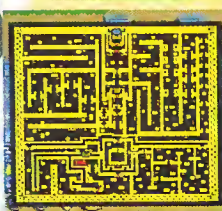
④3方向に弾が出る。はっきりいって便利

ハンバーガー



④体力回復剤。食べ過ぎると足が遅くなる

マップ



④④取ってESCキーを押すとマップが出て、出口と自分の位置が点滅する。ただし、相当複雑なので、見ても覚えられないことが多い



超新作ソフト紹介!

# COMING SOON

スタークラフトから発売される、期待のRPG『マイト アンド マジック』が今月の目玉情報だ。そしてゲームフリークを熱中させた『ザ・リターン・オブ・イシター』の開発中

の写真もなかなかうれしい♡ 両方とも7月頃の発売の予定だけど、いち早い情報とMSX版の画面写真を掲載。その他移植された有名ゲームなど、あとは読んでのオタノシミ!

## 陽あたり良好!

■東宝■☎03-591-4557■4月発売予定

アニメのグラフィックそのままにアドベンチャーゲームで登場

明条高校の入学式も終わって、「ひだまり荘」にキミが引っ越してきたところからゲームが始まる。

キミを迎えるのはひだまり荘の住人たち(大家の水沢千草、岸本かすみ、高杉勇作、美樹本伸、有山高志、中岡誠)や同級生の関圭子。彼らと会話を交わして信頼や友情を深めたり、仲たがいたりするうちにキミに対するみんなの対応が少しずつ変わってくる。そんな中で事件が起きた。

かすみや勇作たちと協力してこれらの事件を解決していくのがゲームの目的だ。

ゲーム中は、キミの動きしだいでまわりの対応が変わってくる。むやみにコマンドのすべてを実行してみたり、無意味なことばかりしていると、みんなから嫌われて絶好されてしまうこともあるぞ。

漫画やアニメで見た顔に劣らない絵で話が展開していく、キミしだいのマルチエンディングのゲームなのだ。



きれいなタイトル画面。アニメそっくりなグラフィックでいっそう楽しい

※画面は開発中のものです。

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	AVG

### ひだまり荘の人々



有山高志  
気はやさしいが食いしんぼう。圭子に好意をよせている



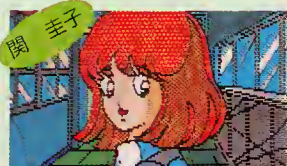
岸本かすみ  
原作のヒロイン。キミと同じ明条高校1年生。大家さんの姪



中岡 誠  
物知りだが、いるのかいないのかわからないほど目立たない



高杉勇作  
かすみに好意をよせるスポーツマン。ひだまり荘の住人



関 圭子  
ひだまり荘の住人ではないけど同級生。勇作が好きなのだ



美樹本伸  
関圭子に好意をよせている。ハンサムだけどとにかくスケベ



水沢千草  
ひだまり荘の大家さん。ゲーム中はよきアドバイザーになる



かわいいネズミのプリルが妹クリスや森の動物たちを、魔王パズルの魔の手から守るため数々の冒険にいでむアドベンチャーゲーム。

主人公プリルになったキミはいろいろな動物たちと出会い、いろいろなアイテムを手に入れつつ、ときにはサソリ、トカゲ、テンなどの敵と戦いながら旅を続けるのだ。

# セイレーン

■マイクロキャビン■☎0593-51-6482■5月上旬発売予定

アニメのように楽しいアドベンチャー！

舞台は森、天上界、地下迷宮などバラエティに富んでいてキミの冒険をいっそう盛り立ててくれる。登場人物(動物?)も多く、それぞれにかわ

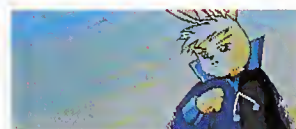
いグラフィックでゲームに関わってくるのだ。

ゲームの進行はコマンド選択方式で、アニメのようにスムーズな話の流れを楽しめる。

媒体	LD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	AVG



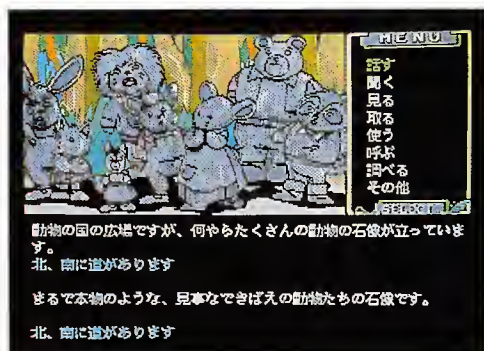
①これがキミ、主人公のプリル。とってもかわいいネズミなんだ



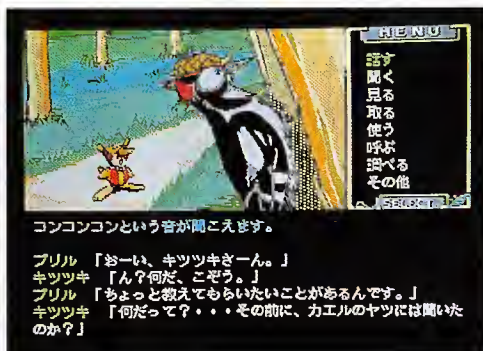
②4つの耳を持つ不思議なうさぎ。時間を管理するうさぎなんだ



③こいつは恐ろしいサソリだ。こんな敵も倒さなければいけない



④たくさんの動物たちが石にされている。早く助けろ



⑤左上がグラフィック画面。右上が使えるコマンドだ

## 谷川浩司の将棋指南Ⅱ

名人への道

■ポニーキャニオン■☎03-3377-3300■5月21日発売予定

ゲームの特徴は4人のキャラクターと対局し、その4人に勝つと谷川浩司と「名人戦五番勝負」ができ、3勝すれば谷川浩司から推戴状がもらえる。

ほかにも、「詰め将棋」「次の一手」の2とおりの問題集もある。「詰め将棋」は3手詰めから11手詰め。「次の一手」では5級から四段まで、キミの棋力を判定してくれるのだ。



媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,500円
ジャンル	将棋

⑥さあ、いよいよ勝負開始だ。気合いを入れていこう！



⑦これは「次の一手」。つぎにキミがどう指すかで棋力を判定してくれる問題集だ



⑧「詰め将棋」の画面。ここからどう詰めるかの問題集。全部で40題用意されている



⑨名人戦のようす。形勢はなんとはいえないところ。後手方、向かい飛車の急戦模様。なかなかの好勝負



# ザ・リターン・オブ・インター

■ナムコ■☎03-756-7651■7月発売予定

## ゲーセン版から移植の、大ヒットRPG

2、3年まえにゲームセンターに登場して数々のゲームフリークを熱くさせた『ザ・

リターン・オブ・インター』が、ファンの期待に応えてMSX2に移植されるのだ。



①開発中の画面だけど、ちゃんと「リターン・オブ〜」してるでしょ！

※画面は開発中のものです。

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	RPG

発売は7月の予定なので少し先だけどゲーセン版を完璧に移植するというので、楽しみだ。

前作『ドルアーガの塔』で勝利した「ギル」と「カイ」の2人が、今度は塔から抜け出すために戦うという設定だ。



①黄色いハチマキの女の子が大活躍してくれる「カイ」ちゃんだ



①ゲームセンターのと同じだね！

ゲーム中は「カイ」の6種(合計64個)の呪文をどう使うかというのが勝負になる。敵はドルアーガを殺されたので怒ってよりいっそう強さを増している。フロアも複雑で難解なRPGだ。



①コンティニューすることもパスワードで始めることもできるのだ

4人でパーティを組み、広大なマップを戦い進むRPGだ。魔法や攻撃力など、能力の違う5つの種族と、11種類の職業を持つ人の中からキャラクターを選択してゲームを始める。だから誰を選ぶかによってゲームの展開も違ってくるというわけ。最終目的は呪文によって活動を開始した炎

# ウルティマ

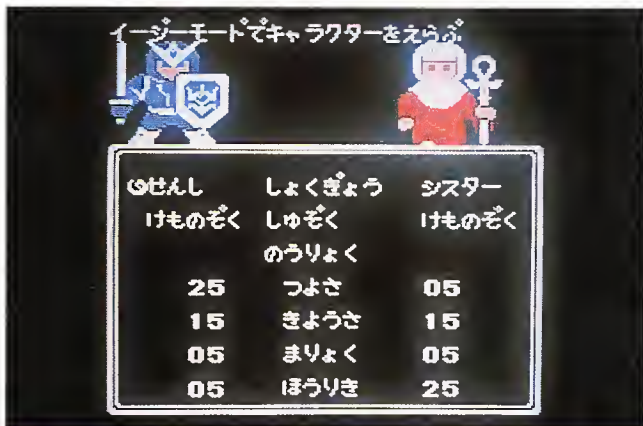
## 恐怖のエクソダス

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■5月21日発売予定

## ファミコン版から移植のビッグゲーム！

の島「エクソダス」の謎を解くことだ。城や3Dダンジョンのある「ソーサリア」大陸を冒険しよう。

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	RPG



①職業によって、持てる武器の数や使える呪文の数がかかるのだ



①やあこんには、ようこそウルティマの世界へ！勇者4人デス



①知らないおじさんだ。とりあえず人に会ったら話をするのはRPGにかかせない行動。コマンド選択で簡単に何でもできてしまう



他機種で大人気の本格RPGの移植版の登場だ。

ゲームの進行はコマンド選択式で、はじめは目的がわからない。目的を探しながらゲームを進めるのだ。ゲームは1人で冒険を進めるほかに、6人までのパーティを組むことができる。パーティの人数

# マイトアンドマジック

■スタークラフト■☎03-988-2988■7月中旬発売予定

ケタ違いに難しいマニア向けのRPG!

はスタート時に自分で決めるしくみだ。職業も騎士、戦士、射手、盗賊、僧侶、魔法使い

の6種類と豊富だ。

「ヴァーンの世界」の町や城、地下洞窟、森や海、砂漠など、

冒険の場もじつに変化に富んでいて、広大なロールプレイングゲームだ。

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	RPG



画面はすべて3D表示。プレイヤーをあきさせることなくゲームが進む。キャラクターもキレイなのだ。



登場する敵キャラの数、およそ200種類。敵のグラフィックもキレイだ。画面もきっちり整理されていて見やすいね。

## 亜空戦記グリフォン

■マイクロキャビン■☎0593-51-6482  
■5月下旬発売予定

擬似3Dのシューティング

銀河系を舞台にした、高速スクロールの撃ち合いゲーム。3D画面がぐんぐんせまってくる迫力と美しさはなかなかのものだ。

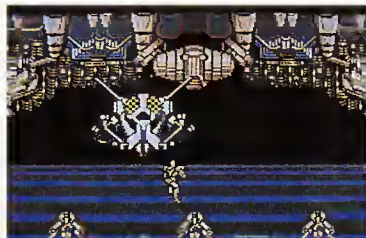
主人公は女の子。突然の戦争から母星を守るため、可変メカ「スレイブ・ガンナー」に乗って飛び立った。その勇敢な彼女を待っているのは広大で真っ暗な宇宙空間と、たくさんの敵の飛行物体だ。上下左右に身をかわしながら、前へ前



ゲーム前半のよう。大きな物体が敵の母艦だ。敵を全滅させれば中に入れる。なんと、美しい〜ノ

へと進んでいく。メカ「スレイブ・ガンナー」は、始めは飛行機の型で攻撃をしていき、敵の母艦が見えたら中に入りこみ、今度はロボットに型を変えてやっぱり敵と戦っていくのだ。ステージ数は4つで、マップのだいたいまん中あたりに敵の母艦があるのはどのステージにも共通している。

すいこまれていきそうな素早いスクロールについてこれるかな?



侵入したあと。銀色の人みたいなのが変形したスレイブ・ガンナーの雄姿だノ かっこいい〜ノ

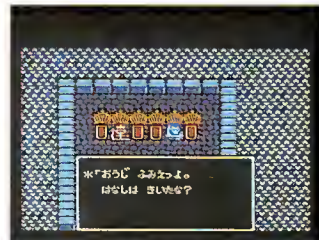
媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	3Dシューティング

MSX2版

## ドラゴンクエストII 悪霊の神々

やっとな発売のMSX2専用なのだ!  
■エニックス■☎03-366-4345■5月発売予定

MSX1・2両用のあとを追いかけての発売で、スクロールがやや遅くなったこと以外は、内容はまったく同じ。パスワードもそのまま使えるよ。



全国1千万のドラクエファンのみなさま。新たな冒険が始まりました



媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	RPG

少しはきれいな画面になったかな? ささ、でかけるかノ



ファミコン『燃えプロ』のMSX2移植版。

ペナントレースモードでは12球団から好きなチームを1チーム選び、80勝をあげればリーグ優勝。ほかに2人プレイを楽しむ、VSモードも用意されているぞ。

試合まえに先発ピッチャーを決めて試合にのぞむが、ペナントレース中に連投しつづけることができないような配慮もあって、本格的なつくり。

音声合成機能も装備して、アウト、セーフの判定などの声が出るのだ。

## 燃えろ!! 熱闘野球'88

■ジャレコ■☎03-708-4820■5月25日発売予定

ペナントレースで遊べる機能豊富な野球



④右投手だと逆に投手の右から見た画面に変わる



④投手交代のときには、こんなデモがスコアボードにうつしだされる

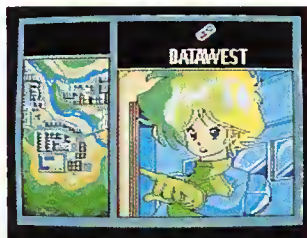
媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	野球

## 第4のヒール

記憶喪失の美少女が過去と事件を追求するAVG

■データウエスト■☎06-9880-1236■4月下旬発売予定

他のパソコンから移植のグラフィックAVG。ある日、東京上空で不可解な航空機撃墜事件が起きた。破片の散乱する森の中で裸の美少女が目を見まし、自分が全ての記憶を失っていることに気がつく。キミはこの美少女になりかわり、自分は誰なのか、なぜ航空機撃墜事件に関係しているのかなど、かすかすの謎を解いていくのだ。森で助けてくれた「優介」を協力者に、事件を追う「山田」記者に会ったりして真相を追求していこう。ゲームはコマンドとアイコンを選択しながら進めるのでムダな手間ははいらないよ。



媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	AVG

④うわさの美少女、もしかしたら宇宙人かもしれない……

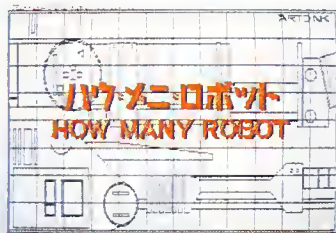
## ハウ・メニ・ロボット

■アートディンク■☎0474-77-7541

■4月9日発売予定

操作・教育のパズルゲーム

ロボットを操り、画面内の時限爆弾を爆弾処理装置に運ぶのがゲームの目的。簡単そうだけど、問題はいちいちキミがロボットに「行動」を教えなければいけないところ。始めはロボットは何も知らないで立ったまま。「前進」させると歩くことを覚えるけど、平気で障害物にぶつかってしまふ。障害物にぶつかったら「曲がる」ことを教えると、次からはよけるようになる。こうしてアイテムを取ったり置いたりできるように

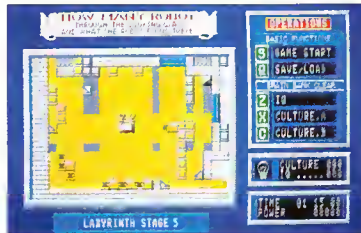


④タイトル画面。ちなみにタイトル画面とは関係ないが、おりこうさんになる前のロボットにムリをさせると死んでしまうのだ

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	シミュレーションパズル

なり、たくさんの行動パターンを記憶させてゲームをするのだ。時限爆弾が爆発するか(タイムアップってこと)ロボットのエネルギーがなくなるとゲームオーバーだ。1ステージはだいたい16画面分でタテにもヨコにもスクロールし、全部で9ステージもある。クリアすることにマップは複雑になるので、どんどんロボットを賢くしていこう。

思いどおりにロボットが動かなくてイライラしちゃうかも。



④黄色の光が射しているところは自由に動ける。暗いところはランプを持ってきてバッテリーにつながらないとエネルギーが減る



ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★印付きは  
MSX2専用  
のものです。



# 新作発売予定表

この情報は6月29日現在のものです。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月	1日 ★殺人倶楽部(D)/マイクロキャビン/7,800円
	1日 ★魔神宮(D)/サイン・ソフト/7,800円
	2日 勇士の紋章(R)/スキャットラスト/6,800円
	5日 ★井出洋介名人の実戦麻雀(R)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	5日 ★釣りキチ三平(R)/ビクター音楽産業/6,800円
	8日 MSX・FAN5月号(本)/徳間書店/360円
	8日 ★マンハッタンレクイエム(D)/リバーヒルソフト/7,800円
	8日 ★ラスタン・サーガ(R)/タイトー/5,800円
	8日 ★マース(R)/デービーソフト/価格未定
	9日 ★ハウ・メニ・ロボット(D)/アートディンク/7,800円
	10日 ★大戦略マップ集(D)/マイクロキャビン/3,000円
	上旬 ★サジリ(D)/日本テレネット/6,800円
	上旬 ★ぼっと・MILK(D)/フェアリーテール/4,800円
	上旬 ★テストメント(D)/バショウハウス/7,800円
	上旬 ★ヤシャ(R)/ウルフチーム/7,800円
	中旬 ★ヨトゥーン(D)/サイン・ソフト/7,800円
	中旬 ★ミステリー(D)/チャンピオンソフト販売/6,800円
	中旬 ★陽あたり良好(D)/東宝/5,800円
	中旬 ★制覇(D)/日本物産/6,800円
	中旬 ★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	中旬 ★麻雀狂時代(D)/マイクロネット/6,800円
	中旬 ★艶談源平乱記 いろはにほへと(D)/全流通/6,800円
	28日 パロディウス(R)/コナミ/5,800円
	29日 ★ソイド(R)/東芝EMI/5,800円
	下旬 ★サイキックウォー(D)/アスキー/8,800円
	下旬 ★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	下旬 ★ブロックターミネーター(D)/ドット企画/6,800円
	下旬 ★ファミクル・パロディック(R)/BIT2/6,800円
	下旬 ★第4のユニット(D)/データウエスト/6,800円
	★F-15ストライクイーグル(R)/システムソフト/5,800円
	★ジブシー(D)/チャンピオンソフト販売/8,000円
5月	7日 MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/360円
	上旬 ★セイレーン(D)/マイクロキャビン/7,800円
	上旬 ★ハイドッカー(D)/サイン・ソフト/価格未定
	中旬 ★ザ・マン・アイ・ラブ(D)/シンキングラビット/7,800円
	21日 ★ウルティマ(R)/ポニーキャニオン/6,800円
	21日 ★谷川浩司の将棋指南Ⅱ(R)/ポニーキャニオン/5,500円
	21日 ★HBP-FIWP(24ドットサーマルプリンタとMSX-WriteⅡのセット) /ソニー/69,000円
	25日 MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③ (本)/徳間書店/780円
	25日 MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③ (R)/徳間書店/5,800円
	下旬 ★THEプロ野球激突ベナントレース(R)/コナミ/5,800円
	下旬 ★ドルイド(R)/日本デクスタ/6,800円
	下旬 ★亜空戦記グリフォン(R)/マイクロキャビン/6,800円
6月	8日 MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/360円
	25日 ★燃えろ!!熱闘野球'88(R)/ジャレコ/価格未定
	★ドーム(D)/システムサコム/9,800円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	★シャティ(D)/システムサコム/9,800円
	★TDF(D)/データウエスト/6,800円
7月	5日 ★ディスクマガジン(D)/コンパイル/980円
	8日 MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/360円
	上旬 ★アレスタ(R)/コンパイル/6,800円
	上旬 ★クリムゾン(D)/スキャットラスト/6,800円
	上旬 ★クリムゾン(R)/スキャットラスト/6,800円
	中旬 ★マイト アンド マジック(R)/スタークラフト/価格未定
	20日 ★スターシップランデブー(D)/スキャットラスト/7,800円
	20日 ★ベトナム1968(媒体未定)/スキャットラスト/7,800円
	★エグザイル(仮称)(R)/日本テレネット/7,800円
	★ザ・リターン・オブ・イスター(R)/ナムコ/6,800円
	★ファンタジー(D)/ボーステック/価格未定
発売日未定	★戦場の狼(R)/アスキー/5,980円
	★魔界村(R)/アスキー/5,980円
	サイキックウォー(R)/アスキー/7,800円
	★アルギースの翼(D)/工画堂スタジオ/7,800円
	★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
	★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
	★怒霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/7,800円
	★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャットラスト/7,800円
	★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャットラスト/7,800円
	★リトルバンパイア(D)/チャンピオンソフト販売/6,800円
	★イース2(D)/日本ファルコム/7,800円
	クレイズ(R)/ハート電子/5,800円
	★拔忍伝説 番外編(D)/ブレイングレイ/3,000円
	★ラストハルマゲドン(D)/ブレイングレイ/9,800円
	★めぞん一刻 完結編(D)/マイクロキャビン/7,800円
	★ソリティアロイヤル(D)/ゲームアーツ/価格未定
	★あざりワールドRPG(R)/ゲームアーツ/価格未定
	★ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
	ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)ゲームアーツ/価格未定
	★蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン(D)/光栄/価格未定
	★蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン(R)/光栄/価格未定
	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン(R)/光栄/価格未定
	★モンスタースタンド(R)/日本デクスタ/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★テラクレスタ(R)/日本物産/価格未定
	★ストーム(D)/マイクロネット/価格未定
	★メルヘンヴェールⅡ(媒体未定)/システムサコム/価格未定
	★ルパン三世 バビロンの黄金伝説(媒体未定)/東宝/価格未定
	★スターヴァージン(媒体未定)/ポニーキャニオン/価格未定
	★首切り館(媒体未定)/BIT2/価格未定
	(機種未定)Mr. プロ野球(媒体未定)/クリスタルソフト/価格未定
	(機種未定)あけみとモアイの占いセッション(媒体未定)/コナミ/価格未定
	(機種未定)ガーディック外伝(媒体未定)/コンパイル/価格未定
	(機種未定)田代まさしのプリンセスがいっぱい(媒体未定)/ハル研究所/価格未定
	(機種未定)ピバラスベガス(媒体未定)/ハル研究所/価格未定
	(機種未定)目指せバチバチバチ夫くん(媒体未定)/ハル研究所/価格未定

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。



# 出会いや別れが心に残るような生活感のあるRPGを作りたい

むかしは1人でソフト全部を作っていた時代もあったけれど、いまは、チームで作ることが多い。日本ファルコムで『イース』を作ったチームに参加した宮崎さんは、各機種版共通のシナリオを書き、MSX2版ではプログラミングもやった。そして、もちろん『イースII』(イース完結編:MSX版は未定)のシナリオも担当している。

## 家の近くにファルコムがあった

以前、友だちどうしでロールプレイングゲームを作って遊んでいたことがあるんです。といってもパソコンではなくて、もともとあるD&Dみたいなボードタイプのやつですね。フィギュア(人形)を作って、シナリオに従ってプレイするゲームです。この遊びがいまやっている仕事に結びついたといえるかもしれません。

パソコンは、PC-8001から始めました。といっても遊ぶだけで、アクションゲームが多かったかな。『ザナドゥ』とかファルコムのゲームはみんな好きですね。ほかには『軽井沢誘拐案内』のようなアドベンチャーゲームも好きでした。

ここに入ったきっかけは単純なんです。ソフトハウスみたいなところでアルバイトしたいなと思っていたら、たまたま家の近くにファルコムがあったとい

# FAN CLIP

## イース

語り手

## 宮崎友好氏

(ゲームシナリオライター)

みやざきともよし 1968年、東京生まれ。現在、中央大学理工学部管理工学科在籍中。日本ファルコムでゲームの仕事始めたのは2年まえ。「この仕事はたぶん卒業しても続けるでしょうね」。



う……。それまでは、『ザナドゥ』も知らなかった。

## イースとはフランスの伝説の町

はじめは、オリジナルの『太陽の神殿』や『ザナドゥ・シナリオII』のマニュアル作りなんかを手伝っていたら、プログラマの橋本さんに「今度新しいゲームを作るから」といわれて、シナリ

オ担当になった。それが、イースです。

空に浮かんだ失われた王国というイメージが核にあって、5、6人のスタッフでつめていくんです。「イース」という名前は、フランスの伝説の町から取ったものです。

スタッフは、ディレクター兼プログラマの橋本さん、キャラクターデザイナー、そしてマップというふうに分かれています。マップというのは、マップのデザイン専門の人のことです。

そのなかで、セリフとかアイテムとか謎解き部分のシナリオを書くのが、ほくの役目でした。そしてイースの物語が完結する

イースはじつはひとつの大きな話の前半部分なんです。だから、イースを終えても、姿を消したレアとか、6冊の本に秘められた力とか、いくつかの謎が残るんです。それらの謎が『イースII』で解き明かされる形で完結します。このシナリオでは、なかのキャラクタと出会ったり、別れたり、印象に残るキャラクタ作りを意識しました。

登場するキャラクタに生活感のあるようなゲームを作りたいですね。



◎日本ファルコムの内部。手前が受付で奥のほうにソフトの開発チームのスペースがある



◎ここで『イース』が作られた。いろんな機材がギッシリ

◎「キャラクタに生活感のあるようなRPGを作りたい」

■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=山森尚 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵・渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦・三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏・太田雅季・小幡英司・白戸知己・高田陽・永吉敏男・引田伸一・橋成雅英・松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢浩仁・田崇由紀・諏訪由里子・福田英幸・堀川浩司・機川理彦(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=デザイナー(人見和一・釜田泰行)・若尾輝見・菅治孝・山口浩司・長山真 ■ILLUSTRATORS=青柳義郎・遠藤主税・しまづ★どんき・野見山つじ・なつやませいじゅ ■COVER ARTIST=高柳祐介 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三・大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)・御ワードポップ(筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・熊井紀久枝・姫野典子・佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

◎徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

# EDITOR VOICE

## 創刊1周年

## 記念イベント・

第1弾、at東京・科学技術館が3月19日から21日に

かけて催され(87ページ参照)、発売まえの『パロディウス』に読者が群がった。5分の制限時間のあいだに60万点を超えるプレイヤーもいて、さすがにパワーがあった。その片隅で、コナミの開発スタッフのU氏とパナソフのH氏が『激突ペナントレース』で対戦していた。「半年間もデバッグのためにこれをやっていた」U氏の勝利をすべての関係者は信じていたが、結果は「これやるの初めて」というH氏の逆転勝ち。じつに勝負は水物である。水物といえば、ストラテジーの連載小説だ。長く難しそうなので読者には受けないだろうと思いつつも、中身がすばらしいので、掲載に踏み切ったわけだが、意外に受けた。ちなみに、この攻略小説の作者は、以前、大戦略の長大なレポートを投稿して、多くの人を感動させた広島倉康子さんの旦那さんだ。なんとという夫婦! 倉さん(夫)が仕事から帰ってくると、倉さん(妻)が「あなた、先にお風呂にしますか、信長の野望にしますか」なんて会話がかわされたりしているのだろうか。じつに、MSXの現場はさきまでおもしろい。もっとおもしろくなる。だから、

## 次号6月号は

びっくりマークをひとつ増やして

5月7日発売!!

## AD INDEX

アスキー	117
コナミ	118、119
ソニー	表2、3
T&Eソフト	78、79
テクノポリスソフト	69
徳間コミュニケーションズ	84
徳間書店	85
日本物産	4
ビクター音楽産業	77
BIT	82、83
ブラザー工業	86
マイクロキャビン	80、81
松下電器産業	120



# MSX2版ウィザードリィ。本格RPGで人気沸騰中！

ギルガメッシュの酒場は薄暗く喧噪とタバコの煙に満ちあふれていた。武器や鎧のぶつかりあうガチャガチャという音、床板のきしむ音、酔っ払いのなぐりたてる声、心地よい命に満ちた地上の匂い、すべてが冒険者達にとっては何ものにも代えられぬ喜びである。暖炉の上に飾られた櫛と交差した戦斧は、古び、傷つき、おのが経てきた運命を誰へとも知れず語りかけている。

突然、オークの木で作られた扉が開け放たれ、酒場の喧噪が潮が引くように消えた。鎖かたびらに身を包んだ男が、酒場に入ってくるなり床に倒れ込んだのだ。男の後ろには魔術師が扉によりかかるようにして立っている。それは、人里には希にしか姿を見せない女のエルフであった。

「誰か、誰か力を貸してください」それだけ言うと、女エルフはその場に崩れ落ちた。

そのエルフと連れの戦士はゆうべの晩、このギルガメッシュの酒場で待合せをしていた二人であった。彼女達は無謀にも、酒場のおやじの制止も聞き入れず、たった二人で城の地下にひろがるダンジョンへ挑んだのである。

狂気の大君主レボーンの世界征服のための2つの条件——最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還——を完了させたそのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。

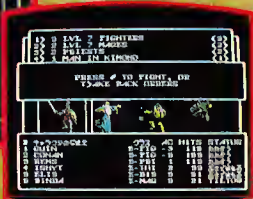
# ウィザードリィ®

ウィザードリィ

あのウィザードリィがMSX2版で登場。モンスターデザインはイラストレーター末弥純氏。MSX2の表示能力をフルに使い、グラフィックも一新。データを常にチェックして、ウィザードリィの奥の深さを体験してくれたまえ。

■対応機種/MSX2  
(V-RAM128K) 3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)  
定価 9,800円

絶賛発売中





いろいろな星の人と  
お友達に。



いろいろな星の人に『夢』をあたえるタコ

お待ちどうさまでした!コナミのプロ野球もいよいよ開幕!!

# THE プロ野球 激突!!ペナントレース

MSX2対応 1Mビット SCC搭載  
5,800円 5月下旬発売

キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム!これが究極のプロ野球ゲームだ!! オープン戦・ペナントレース・VSの3モード、マルチウインドーを駆使した機能的な画面、バラエティにとんだBGM…スターティングメンバーの入替えも自由にできるぞ!



コナミのゲームを、もっと楽しく!

## コナミの新10倍カッジ

MSX1,2対応 1Mビット+64KビットSRAM  
5,800円 絶賛発売中

コナミのMSXソフト  
にのみ対応



SRAMバックアップ機能搭載でゲームセーブがカンタン! テニス等のミニゲームも楽しめる!うれしい新機能をプラス。



# 史上最大のギャグ戦

コナミの人気キャラ大活躍! これが噂のギャグ・シューティング!!



さすらいのペンギン



ごぞんじ・ゴエモン



伝説の英雄・ポポロン



最後のビッグパイパー



敵ボス1ビッグペンギン



敵ボス2ジャンケンボン



敵ボス3テラキタキボーズ



敵ボス4メイズ



敵ボス5ゲ・ゲ・ゲ・アーク



大ボス・夢食妖獣バグ

パロディウス

アパロディウス

© KONAMI 1998

——タコは地球を救う——

そなた、夢と希望のプログラマー“タコ” かたや、宿敵・夢食妖獣“バグ” コナミMSXの人気キャラも総出演して、おかしなおかしなギャグ宇宙大戦争の始まり始まり!

MSX対応 1Mビット SCC搭載  
5,800円 4月28日発売予定

空前のスケールで、MSX界侵攻中!  
**サラマンドラ**

MSX対応 1Mビット SCC搭載  
6,800円 絶賛発売中



マルチスクロール+マルチプレイ+マルチストーリー! 常識破りの超巨大ボスも登場する脅威のスーパーソフトだ!!

3作におよぶ謎がいま解明される!  
**シャロム** 魔城伝説 完結編

MSX対応 2Mビット  
5,980円 絶賛発売中



登場人物174人、全600画面。主人公は、グreek王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでるキミ自身だ!!

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区 本社:03-262-9110 関西地区 大阪:06-334-0399 北海道地区 札幌:011-851-3000 青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-7000	北陸地区 新潟:025-229-1141 四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399 九州地区 福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444
--	--

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5  
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9  
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30  
●MSXマークはアスキーの商標です。



はじめてフロッピーが欲しいなる。



A1+FD版ソフト  
さらに漢字ROMで  
なんと54,800円。

パナミュージアメントカードリッジで  
アイテムやレベルを共用できる、  
ふたつのアシュギーネソフトだ。



「虚空の牙城」(T&Eソフト)  
SW-M002 価格 6,800円

「復讐の炎」(マイクロキャビン)  
SW-M003 価格 6,800円

パナミュージアメントカードリッジ  
SW-M001 価格 3,800円  
※この広告のソフトはMSX2用です  
(RAM64K, VRAM128K)

そこで、最初からフロッピー  
がついたA1Fはどうだろう。  
あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの  
54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。  
買ったその日から、グラフィックも住所録も  
いきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、  
独立10キー採用どれをとっても明るい未来。

**パナソニック MSX2 パソコン**  
FS-A1F 標準価格 54,800円

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業  
をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器  
産業㈱ 情報機器部 MXF 係まで。MSXはアスキーの商標です。

**A1+ジョイパッドで29,800円。**

こちらはA1マークII。連射  
式ジョイパッド、おもしろ  
ソフト内蔵、10キー採用。



**NET-WORK**  
ボクらの「A1クラブ」に入ろう！  
A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク  
「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。  
お問い合わせ：日本テレネット ☎075(211)3441

**Panasonic A1F**  
松下電器産業株式会社